

MIT VOLLVERSION AUF DVD



EVERLIGHT

Fantasy-Adventure mit cleveren Rätseln

VIDEOS Aion • Left 4 Dead 2 Bioshock 2 • Assassin's Creed 2 Fußball Manager 2010

+ SPELLFORCE 2 ADD-ON

Dragon Storm: XXL-Erweiterung mit neuen Quests und Karten!



ASSASSIN'S CREED 2

Enthüllt: Story, Missionen, Geheimnisse und Spielwelt!

VIDEO + VORSCHAU

STAR TREK ONLINE

Schöner als WoW: Das Online-Rollenspiel zur Weltraum-Saga!



DER MEGA-TEST

DRAGON AGE

Taktisch, spannend, riesig: Biowares RPG-Meisterwerk!

ANGESPIELT

SIMS 3: REISEABENTEUER

Indiana Jones lässt grüßen: Die digitale Seifenoper mausert sich zum Adventure!

IM TEST

CITIES XL

Paradies für Bauherren: Das moderne Sim City!



12/09 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

DAS OFFIZIELLE SPIEL DER GOTHIC-MACHER

RISEN™

"EIN RUNDUM GELUNGENES ROLLENSPIEL. 86%"
PC GAMES

JETZT IM HANDEL
RISEN.DEEPSILVER.COM

16
www.pegi.info

DEEP SILVER

PIRANHA BYTES

XBOX LIVE

Copyright © 2009 Deep Silver & Piranha Bytes. All Rights Reserved. Risen and Deep Silver are trademarks of Deep Silver. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarksof the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Subject to change





EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Jetzt sprechen die Risen-Fans

FREITAG | 9. Oktober 2009

Für das Piranha-Bytes-Rollenspiel **Risen** gibt es zu Recht viel Lob von der Presse. Jede Menge Flair, eine liebevoll gestaltete Spielwelt, wunderschöne Grafik und nicht zuletzt: ausgereifte Technik. Doch was sagt die Community dazu? Für unsere neue Rubrik „Replay" (Seite 28) haben wir nicht nur die Fans befragt, sondern auch die Spieldesigner persönlich. Außerdem verraten wir eine ganze Reihe kleiner und großer Geheimnisse, die gerade für Besitzer des Spiels interessant sind. Und wenn Sie noch unschlüssig sind, auf der Heft-DVD finden Sie eine umfangreiche Demo-Version.

MONTAG | 12. Oktober 2009

So viel Abwechslung gab es selten in unserem Testteil: Hochglanz-Städtebau mit **Cities XL** (Seite 70), Shooter-Action mit **Borderlands** (Seite 76), Bundesliga-Triumphe und -Niederlagen mit dem **Fußball Manager 2010** (Seite 80) und natürlich das Fantasy-Juwel **Dragon Age: Origins**. Das Rollenspiel bringt es fertig, dass selbst ein gestandener Spieler wie Stefan Weiß von Gewissenbissen geplagt wird, weil er mit einer Entscheidung dazu beigetragen hat, dass eines seiner Gruppenmitglieder ... aber lesen Sie selbst (Seite 58). Auf der Bonus-DVD der Extended-Ausgabe haben wir ein extra-dickes Video-Special zusammengestellt.

MITTWOCH | 14. Oktober 2009

Hurra, der Kurier ist da – und hat die fast fertige Fassung von **Assassin's Creed 2** im Gepäck. Wenngleich Ubisoft die PC-Version überraschend auf den Februar 2010 verschoben hat, erfahren Sie schon jetzt in PC Games, was Sie in diesem Abenteuer erwartet: Wir haben uns mit dem Helden Ezio nächtelang durch die fantastische Spielwelt gekämpft. Und im Gegensatz zu den vielen Vorschauberichten können wir ab sofort Tacheles reden: Missionen, Umfang, Schwierigkeitsgrad, Grafik, Steuerung. Die TItelstory startet ab Seite 20.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

IN EIGENER SACHE

- **Zum ersten Mal** in der 17-jährigen Geschichte von PC Games erscheint am 25. November eine „13er-Ausgabe" – die 01/10 kommt kurz vor Weihnachten (23.12.) an die Kioske. Dadurch sind die Hefte wieder „vernünftig" und logisch nummeriert – die Ausgabe 04/10 erwartet Sie z. B. Ende März, wie es sich gehört..
- **Für all jene,** die sehnsüchtig auf die versprochenen Rüstungsteile für **Battlefield Heroes** warten: Bitte noch etwas Geduld – wir bereiten ein umfangreiches Paket für die Ausgabe 13/09 vor.

HELDEN DER ARBEIT

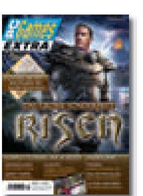


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Klappern gehört zum Handwerk – zumindest für diesen waschechten Rittersmann, der unserem **Dragon Age**-Tester Stefan Weiß das fertige Spiel in Form eines edlen Buches in die Hand drückte. Der umfangreiche Test des Bioware-Mega-Rollenspiels startet auf Seite 58. Hey, Konami, wie wär's, wenn Fernando Torres das nächste Mal **Pro Evolution Soccer** vorbeibringt?

AKTUELL IM HANDEL



PC Games MMORE
Exklusiv an die Fans von Online-Rollenspielen wie **World of Warcraft** richtet sich unser Schwestermagazin PC Games MMORE – und das seit kurzem Monat für Monat. Titelthema im November: Die Eiskronen-Zitadelle – die gefrorenen Hallen. Sensationelle Aboprämien erwarten Sie unter abo.mmore.de.



Sonderheft „Risen"
Nummer 1 in den Charts, Nummer 1 bei den PC-Games-Lesern: Unser derzeit beliebtestes Sonderheft enthält eine umfangreiche Komplettlösung, Karten, Einsteiger-Tipps, ein Riesenposter und einen Blick hinter die Kulissen von Piranha Bytes. Das Heft gibt es für € 4,99 im Handel und auf shop.pcgames.de.

Für alle, die skillen, raiden, buffen, grinden, casten, pullen, farmen, tanken und spawnen!



+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten
+ Nützliche Kniffe zu Handwerksberufen
+ Ab sofort jeden Monat neu am Kiosk!



+ Zwei Klassen auf 120 Seiten
+ Einsteiger-, Profi- und PvP-Tipps
+ Praktische Spickzettel zum Heraustrennen
+ Jetzt nachbestellen unter abo.pcgames.de



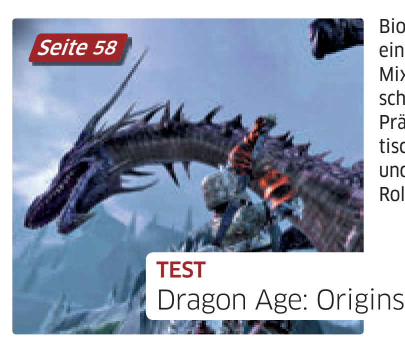
abo.mmore.de

INHALT 12/09

VORSCHAU
Assassin's Creed 2



Die PC-Fassung erscheint zwar erst im Frühjahr 2010, doch das soll uns nicht abhalten: Wir spielten **Assassins's Creed 2** in der Xbox-360-Version durch und sind begeistert! Auf 7 prallvollen Seiten verraten wir Ihnen sämtliche Details zum kommenden Mega-Hit.



TEST
Dragon Age: Origins

Bioware liefert einen genialen Mix aus cineastischer Fantasy-Präsentation, taktischen Kämpfen und intensivem Rollenspiel ab.



VORSCHAU
Star Trek Online

Endlich selbst die unendlichen Weiten erforschen, die Kirk und Spock berühmt machten. Darauf haben Science-Fiction-Fans gewartet.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 11

REPORTAGEN

SPIELE

VORSCHAU ab Seite 19

SPIELE

TEST ab Seite 56

SPIELE

HARDWARE ab Seite 113

THEMA

SPECIAL ab Seite 130

DAS WIRD GESPIELT

GRATISSPIELE

SERVICE ab Seite 144



WERDE ZUM GREY WARDEN

...UND GEWINNE EINE VON VIELEN KOSTBAREN QUEST-BELOHNUNGEN!

Erlebe dein individuelles Abenteuer in der Welt von Dragon Age: Origins und folge deinem eigenen Pfad zum Ritual der Grauen Wächter. Lies weiter und triff deine Wahl! Welchen Weg du gehst, liegt ganz in deiner Hand …

Was bisher geschah:

Die Grauen Wächter sind die letzten Angehörigen eines legendären Ordens, der seit ewigen Zeiten über das Land wacht. Als sich der uralte Feind der Menschheit nahe den Ruinen von Ostagar wieder erhebt, wirst du von Duncan, dem Anführer der Wächter, als neuer Rekrut ausgewählt.

Nun musst du beweisen, dass du würdig bist, am Beitrittsritual der Grauen Wächter teilzunehmen. Erst dann kannst du an ihrer Seite in der Schlacht gegen die Armee der Dunklen Brut antreten.

Wähle nun deinen Charakter:

- Als adliger Zwergenkrieger lässt du die politischen Intrigen deiner Heimat zurück und vertraust am liebsten deiner eigenen Kraft. Lies weiter auf Seite 49.
- Als menschliche Magierin verfügst du über ein so mächtiges wie gefährliches Talent – das nun der Feind zu spüren bekommt. Lies weiter auf Seite 141.
- Als elfische Schurkin nutzt du deine besonderen Fähigkeiten nun im Kampf gegen die Dunkle Brut. Lies weiter auf Seite 131.



DIE ERSTEN FÜNF GEWINNEN:
TEILNAHME AM GREY WARDEN CAMP AUF BURG TANNEBURG FÜR 1 PERSON + BEGLEITUNG.
2 TAGE SCHWERTKAMPFSEMINAR, BOGENSCHIESSEN, RITTERMAHL SOWIE SPECIAL GUESTS...
WERDE ZUM GREY WARDEN!

2. PREIS:
MSI GAMING LAPTOP GT627-Q9047VHP





DIE ERSTEN 10 GEWINNEN:
DRAGON AGE MERCHANDISE PAKET

1. PREIS: JVC 42" LCD-TV + 5.1 SOUNDSYSTEM + PS3 SLIM KONSOLE

BIOWARE

3. PREIS: MSI GRAFIKKARTE N250 GTS + MSI MAINBOARD P55-GD65

Teilnehmer müssen mindestens 18 Jahre alt sein. Einsendeschluss ist der 31.12.09. Eine Barauszahlung der Gewinne erfolgt nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



Von: Alexander Bohnsack

Das DVD-Schmankerl des Monats ist diesmal ein echter Adventure-Geheimtipp. Installieren und losrätseln!

Als Vollversion auf DVD: Everlight: Elfen an die Macht

Systemvoraussetzungen: • Windows XP/Vista • Pentium 4, 2 GHz • 512 MB RAM • Geforce-4-Grafikkarte • 4 GB Festplattenspeicher

Junger Mann zur Rettung einer Märchenwelt gesucht
Melvin – im Spiel von Harry Potters deutscher Synchronstimme vertont – ist eigentlich ein ganz gewöhnlicher Teenager mit den üblichen Sorgen und Nöten eines Pubertierenden. Doch damit ist ganz schnell Schluss, denn in **Everlight: Elfen an die Macht** landet Melvin unversehens und eher aus Zufall denn aus Bestimmung in einer Märchenwelt. Dort soll er einen Fluch brechen, der die Bewohner der namenlosen Märchenwelt nachts zu instinktgetriebenen Exzessen verleitet – und das, obwohl der junge Held weder besonders schlau ist noch besonders viel Glück hat und auch nicht über Superkräfte oder ein magisches Talent verfügt.



Das Gameplay
Everlight spielt sich wie ein klassisches Point&Click-Adventure. Dabei lässt die makellose Steuerung keine Wünsche offen. Eine Hot-Spot-Funktion hilft dabei, selbst versteckte Hinweise in den dunkleren Bereichen der liebevoll gezeichneten Spielewelt nicht zu übersehen. Die beiden Maustasten reichen aus, um die Welt in **Everlight** zu erkunden und im Spielverlauf zu retten, und per Doppelklick reist Melvin von einem Ort des Spielgeschehens zum nächsten. Das sorgt für einen flotten Spielfluss.



Witz, Charme und Humor
Humor wird in **Everlight: Elfen an die Macht** großgeschrieben. So geht es bei der Rettung der namenlosen Märchenwelt nicht bierernst, sondern charmant und lustig zu. In vielen Dialogen zünden in aller Kürze und Würze witzige Pointen, etwa wenn Melvin eine sehr alpenländisch eingerichtete Jagdhütte betritt und Ähnlichkeiten mit dem Wohnzimmer des bayerischen Innenministers vermutet. Auch die eine oder andere etwas schlüpfrige Zote sorgt für mehr als einen Schmunzler. Vor allem die Rededuelle mit einigen Märchenweltbewohnern punkten mit unerwarteten Lachern.



Melvin und die Wirren der Liebe
Als hätte Melvin nicht schon genug mit der Rettung der Märchenwelt zu tun, machen ihm auch noch seine eigenen Gefühle beziehungsweise Hormone das Leben schwer. Melvin verliebt sich und versucht das Herz einer holden Märchenwelt-Maid zu gewinnen. Auch wenn die Dame meistens im Dirndl herumläuft und wie eine gut gebaute blonde Gretel aussieht, hat es Blondie faustdick hinter den Ohren. Da muss sich Melvin bei den Dates bei Kerzenschein ganz schön nach der Decke strecken – denn auch Märchenbräute haben Wünsche und Ansprüche.

BORDERLANDS™

DURCHGEKNALLT UND ABGEFAHREN!

23. OKTOBER 2009

Der einzigartige Mix aus Shooter und Rollenspiel bietet Dir das größte Waffenarsenal aller Zeiten. Kämpfe Dich durch eine kunstvoll gestaltete, apokalyptische Welt oder stürze Dich mit Deinen Freunden in Koop-Action vom anderen Stern.

WWW.BORDERLANDSTHEGAME.COM




PLAYSTATION 3












© 2009 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC. Borderlands is a trademark of Gearbox Software and used under license. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.



Von: Alexander Bohnsack

Sie haben Spellforce 2: Shadow Wars durchgespielt und wollen mehr? Dann hätten wir was für Sie!

Add-on auf DVD: Spellforce 2: Dragon Storm*

Systemvoraussetzungen: • Windows XP/Vista • Pentium 4, 1,5 GHz • 512 MB RAM • Geforce-4-Grafikkarte • 5 GB Festplattenspeicher



Eine Welt steht am Abgrund
Die magischen Portale, mit welchen die Völker der Welt Eos von Insel zu Insel reisen, versagen zunehmend. Nur noch wenige der magischen Transportmittel sind intakt. Der sogenannte Seelenträger – ein Held, der in ganz Eos bekannt ist – ist verschwunden und die Former, ein längst verschollen geglaubtes Volk, tauchen wieder auf. Es ist höchste Zeit, in Eos wieder für Recht und Ordnung zu sorgen und den Seelenträger wiederzufinden. Schließlich ist der Held, dessen Rolle der Spieler übernimmt, mit dem Seelenträger blutsverwandt.

Zeit für Helden aus einem Guss
Bevor man sich in den Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie stürzt, darf man sich einen Avatar erschaffen. Aus mehreren vorgefertigten Elementen gestaltet man sich seinen Wunschhelden. Mit diesem zieht man auch sofort in die Schlacht, denn die ersten Monster warten darauf, von Ihrem Helden und seinen Party-Mitgliedern fachgerecht besiegt zu werden. Dann geht es weiter zur ersten echten Herausforderung: Eine belagerte Festung muss befreit werden. In vielen Haupt- und Nebenquests bietet **Spellforce 2: Dragon Storm** für Freunde gepflegter Rollenspiele viele spannende Stunden.



Zeit für Strategen
Im Strategiepart bauen Sie Gebäude, um Einheiten für die Schlachten auszuheben. Je nach Strategie und nach Kriegsglück stellen Sie mithilfe der Gebäude eine schlagkräftige Truppe zusammen. Dabei ist der richtige Mix aus Nah- und Fernkämpfern entscheidend, denn die einen richten zwar Schaden an, sind aber nicht sehr widerstandsfähig, die anderen sind zwar stark gepanzert und kampfstark, aber nicht sehr schnell. Wenn man nicht seine eigene Basis gegen anrückende Feinde verteidigt, nimmt man gegnerische Basen ein oder vertreibt die Gegner aus einem bestimmten Gebiet.

Monster und Dämonen
Die Gegner, die sich Ihnen in **Dragon Strom** in den Weg stellen, können sich wahrlich sehen lassen. So kämpft man gegen roboterähnliche Wesen, die sogenannten Eisernen. Die Titanen wirken groß und mächtig und verfügen über extrem effiziente Angriffstechniken und wirkungsvolle Zauber. Viele andere Gegner sehen zwar gefährlich aus, werden aber erst in großer Anzahl zur ernsten Bedrohung. Alle Monster haben eines gemeinsam: Sie sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und sehen sehr gut aus.



* Läuft nur zusammen mit dem Hauptspiel **Spellforce 2: Shadow Wars** (enthalten in PC Games 11/09)

ALARM FÜR COBRA 11



Pure Action Tag und Nacht!









> Packende Storyline mit mehr als 50 Missionen

> Mehr als 40 Fahrzeuge: Von Einsatzwagen, über Flughafen-feuerwehr bis hin zum Dreirad

> Dynamische Wegfindung

> Etrem schnelle Verfolgungsjagden und explosive Crashs

Ab November erhältlich!

www.playtainment-games.de











Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.
© RTL Television 2009, vermarktet durch RTL interactive GmbH. Playtainment ist ein Label der RTL interactive GmbH. Developed by Synetic.



Spiele Download

www.gamer-unlimited.de

Risen
49.95€

Über 600 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



FIFA 10™
49.95€



Operation Flashpoint: Dragon Rising
41.95€

präsentiert von


powered by



TOP-THEMEN

REPORT
REPLAY: RISEN



KONTROLLBESUCH | Seit knapp einem Monat steht **Risen** jetzt im Laden. Sind die alten **Gothic**-Fans zufrieden? Konnte Piranha Bytes neue Freunde finden? Wir berichten aus der Community.

MODS & MAPS
DIE CHARTPARADE



SPIELSPASSVERLÄNGERUNG | Marc Brehme und Andreas Bertits präsentieren Ihnen die besten Mods & Maps für Spiele aus den Lesercharts wie **Left 4 Dead**.



MODS & MAPS
MAX PAYNE 2 – ABSENT GRAVE

FLEISCHIG! | Eine Zombie-Mod für den uralten Remedy-Shooter? Wir sagen Ihnen, warum diese kleine Erweiterung lange motiviert.

Petra Fröhlich

„Unterm Strich zähl ich: Warum sind Spiele eigentlich so teuer?"

Vor einem Jahr haben wir auf pcgames.de exemplarisch vorgerechnet, was einem Spielehersteller von einem durchschnittlichen 45-Euro-Top-Spiel übrig bleibt – nach Abzug von 19 % Mehrwertsteuer, Gewinnspanne für Händler und Großhändler sowie Kosten für Verpackung und Produktion. Ergebnis: etwa 25 Euro. Da fragt man sich schon, warum man für den blanken Spieledownload – ohne Packung, ohne DVD, ohne Handbuch, ohne Händler – vielfach dasselbe oder gar mehr zahlt wie im Laden. Nur Valve zeigt sich bei Steam mit Sonderaktionen etwas flexibler, und auch Spiele-Flatrates (einmal zahlen – spielen, was man will) sind im Kommen. Aber vielleicht will die Mehrheit das blanke Herunterladen ja gar nicht – anders lässt sich der riesige Erfolg (teurer) Special Editions à la **Risen**, **Sims 3**, **Fallout 3**, **AION** oder **Far Cry 2** nicht erklären. Von **Modern Warfare 2** hört man, dass gerade die sündhaft teuren Sammler-Editionen längst ausverkauft sind. Das Spiel selbst kostet übrigens nicht 45, sondern 60 Euro …

HORN DES MONATS*
DUMM UND DÜMMER!



Hallo Mami! Ich bin jetzt PC Games-Praktikant und habe dieses stylishe Mikrofon gewonnen, weil ich die meisten Umlaute kenne!



Hallo Mami! Ich bin immer noch Redakteur und hab mittlerweile eine schmerzende Hornhaut, weil ich ständig Praktikanten korrigieren muss.

Kollege Sebastian Weber (rechts) war für den **Risen**-Extended-Teil der letzten Ausgabe verantwortlich und beschäftigte dafür unseren fleißigen Praktikanten Christoph Schön (links). Dieser erfand übernächtigt, überarbeitet und legasthenisch wie er war auf der Legende des Posters das Wort „Charaktäre". Auch Sebastian fiel das bei der Kontrolle nicht auf. Dem richtigen Wort Charaktere erschien dies wie Häresie. Gar grässlich ärgerte sich auch die Rädaktion und räufte sich die Hääre. Die Kollägen Wäber und Schön weilen därzeit bei der Bundeswähr und säubärn die Lätrinen. Wir haben sie aus Värsehen für mährere Jährchen värpflichtet.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

HORN DES MONATS*
ROBERT HORN



Kollege Horn wollte sich den Titel des Horninators nicht so einfach wegnehmen lassen und fabrizierte noch am letzten Produktionstag der aktuellen Ausgabe einen hübschen Fehler, indem er aus dem Schleich-Shooter **Saboteur** einen „Scheich-Shooter" machte. Ob die Abendnachrichten ihn inspirierten oder er sich einen Urlaub im Nahen Osten herbeisehnt, sei dahingestellt. Wir vermuteten Letzteres und schenkten ihm einen Abenteuertrip in die Grenzregion zwischen Pakistan und Afghanistan. Dort untersucht er nun Grenzgänger auf unversteuerte Parfümflaschen, Zigaretten oder Markenfälschungen.

PC-GAMES-LESERCHARTS
EINZELSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Test in 11/09	Wertung: 90
2	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
3	Anno 1404	Ubisoft	Test in 08/09	Wertung: 91
4	The Witcher	Namco Bandai	Test in 10/08	Wertung: 87
5	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
6	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
7	Need for Speed: Shift	Electronic Arts	Test in 11/09	Wertung: 87
8	Empire: Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90
9	Resident Evil 5	Capcom	Test in 11/09	Wertung: 89
10	Divinity 2: Ego Draconis	dtp Entertainment	Test in 09/09	Wertung: 80

PC-GAMES-LESERCHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Left 4 Dead	Electronic Arts	Test in 01/09	Wertung: 89
4	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
5	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
6	Runes of Magic	Frogster	Test in 06/09	Wertung: 80
7	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 87
8	Battlefield Heroes	Electronic Arts	Test in 09/09	Wertung: 80
9	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
10	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92

NAUMACHIA: SPACE WARFARE

Weltraum für lau

Noch in diesem Jahr will Entwickler Aurea Section **Naumachia** veröffentlichen, einen kostenlosen SciFi-Mehrspieler-Titel. Im Vordergrund stehen actionreiche Weltraumgefechte mit bis zu 16 Teilnehmern. Eine Einzelspielerkampagne ist derzeit nicht geplant. Ein ansprechendes Video zum Titel finden Sie auf der offiziellen Seite. ❑

Info: naumachia.aureasection.com



QUALITÄT? | Wie gut **Naumachia** wird, muss sich noch rausstellen.

BORDERLANDS

Erstes DLC-Paket kommt

Obwohl **Borderlands** erst am 30. Oktober erscheint, hat Entwickler Gearbox bereits eine Reihe von Add-ons angekündigt. Das erste heißt **The Zombie Island of Dr. Ned** und soll noch dieses Jahr erscheinen. In dem rund zehn Euro teuren Download-Paket geht es um Dr. Ned, der den Auftrag hat, die Arbeiter in Jakobs Cove am Leben zu halten. Bei diesem Unterfangen erschafft er jedoch eine Horde Zombies, mit denen Sie sich anlegen. ❑

Info: www.borderlandsthegame.com

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Capcom verlosen wir einen wahrlich beeindruckenden Haufen Preise zum kürzlich erschienenen Horror-Shooter **Resident Evil 5**.
Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt der Protagonist aus Resident Evil 5?

A | Chris Redfield
B | Chris Schlütter



1x Grafikkarte Zotac Geforce GTX 285 AMP! (Warenwert: 320 Euro)

Außerdem:
- 1x RE5-Standee
- 2x USB-Karte
- 2x RE5-Tasche
- 2x Spiel
- 2x Lösungsbuch
- 2x BSAA-Shirt
- 2x Fensterbild
- 2x Wandkalender 2010
- 1x von Kawata und Takeuchi signiertes Artwork

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und CEG Interactive Entertainment GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 28. November 2009

CRYENGINE 3

Verkaufs-Startschuss

Mitte Oktober hat der deutsche Entwickler Crytek die Cryengine 3 veröffentlicht. Die Entwicklungsplattform richtet sich nicht ausschließlich an PC-Programmierer, sondern ist auch (zum ersten Mal in der Firmengeschichte von Crytek) für den Einsatz auf gängigen Next-Gen-Konsolen ausgelegt.

Die dritte Version der Cryengine ist keine grafische Revolution wie ihre Vorgänger, sondern steht eher für Evolution. Mit dem sogenannten Live Create soll es Entwicklern möglich sein, ihre Kreationen jederzeit in Echtzeit am Monitor zu betrachten. Weitere technische Details gibt es auf der offiziellen Webseite der Cryengine 3. ❑

Info: www.mycryengine.com



WUNDERSCHÖN | Wie schon das Vorgängermodell leistet die neue Engine Beeindruckendes.

SERIOUS SAM HD

Hirn aus, Ballerspaß an

Wir hatten die Chance, einige Levels aus **Serious Sam HD** anzuspielen – das tut man gerne, wenn man weiß, was einen erwartet: überdrehter, wilder und gänzlich hirnverbrannter Schusswaffen-Radau, der genüsslich auf Story und Tiefgang pfeift. **Serious Sam HD** ist eine Neuauflage des beliebten Ballerspiels aus dem Jahr 2001 und basiert auf der neuen Serious Engine 3. Das Ergebnis: Texturen, Licht- und Spezialeffekte sehen zeitgemäß und gut aus, setzen aber bei Weitem keine neuen Maßstäbe. Das Spielgefühl bleibt identisch: Allein oder im Koop-Modus wetzt man durch weitläufige Levels, sammelt Waffen und Munition auf und schießt Aberhunderte von schräg designten Monstern ins Nirwana. Releasetermin: 29. Oktober 2009 ❑

Info: www.croteam.com

Felix meint: Ich mag **Serious Sam**, denn ein lockeres, witziges und überdrehtes Ballerfest, das sich selbst nicht ernst nimmt, kann an manchen Tagen einfach genau das Richtige sein. Die HD-Fassung hübscht den Klassiker technisch noch mal auf – das finde ich nett, aber eben auch nicht mehr.



ÜBERMACHT | In **Serious Sam** wird der Spieler nonstop von Gegnern überrannt.



VERRÜCKT | Die Story hohl, die Sprüche albern, das Gegnerdesign schrill – Serious Sam nimmt sich selbst nicht allzu ernst.



PC-GEHÄUSE EINER NEUEN GENERATION

Ausgezeichneter Thermaler & leiser Einsatz, Werkzeuglose Features Entworfen für PC-Spielenthusiasten und Profis





Bietet 8PCI-Slots, unterstützt CROSSFIREXTM, und 3-Wege SLITM-System Großer Innenbereich für bis zu 290 mm lange Grafikkarten und eine 250 mm lange PSU



Bay		5.25" x 5, 3.5"(2.5") x 4 intern
Motherboard		ATX / M-ATX
	PC-K62	Vorne blaue 140 mm LED x 1 @1000 RPM, Oben blaue 140 mm LED x 2 @1000 RPM, Hinten 120 mm x1 @1500 RPM
Kühlventilator	PC-K58	Vorne 140 mm x 1 @1000 RPM, Hinten 120 mm x1 @1500 RPM
I/O-Ports		USB 2.0 x 2 / HD+AC97 Audio?
Abmessungen		210 x 490 x 540 mm (B, H, T)



Patentierter werkzeugfreier HDD-Käfig



Patentierter Anti-vibrations-HDD-Rack mit Gummiring-Aufhängung



Patentierte werkzeugfreie 5.25" Gerätemontage



Patentierte werkzeugfreie & Anti-vibrations-Montage des Netzteils



Patentierter werkzeugfreier Aluminium-PCI Add-On Karteneinbau



Patentierte werkzeugfreie Kabelklemme



Leicht abzunehmende Abdeckung



Blaue 140 mm LED x 2 (PC-K62)

Beste Qualität Hergestellt in Taiwan

Lieferanten





NIEDLICH | Satte Farben und schlichtes Design sorgen für einen unverbrauchten, schönen Look.



SIMPEL | Per Klick setzt man Bausteine in die Levels, um das Mädchen vor Schaden zu bewahren.

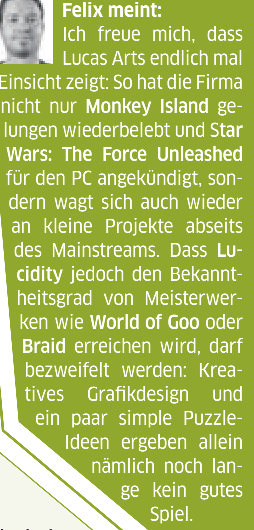
LUCIDITY

Schwaches Comeback

Enttäuschend: Mit **Lucidity** will der Kult-Hersteller Lucas Arts zu seinen kreativen Wurzeln zurückkehren, scheitert dabei aber an der Ausführung. **Lucidity** ist eine simple 2D-Plattform-Knobelei, in der es nur darum geht, ein kleines Mädchen sicher an sein Ziel zu führen. Das Kind läuft automatisch von links nach rechts durch die schlichten Levels, der Spieler muss per Mausklick Trampoline, Treppen und dergleichen platzieren, um die Kleine vor Gegnern und Abgründen zu bewahren. Das ist so simpel, wie es klingt. Und doch stirbt die Heldin zahlreiche Bildschirmtode, weshalb man den Level einfach wieder von Neuem beginnen muss – nervig! Immerhin: Der ungewöhnliche, sanfte Grafikstil und die schöne Musik sorgen für eine gelungene Atmosphäre.

Die Entstehungsgeschichte des Spiels ist ungewöhnlich: Lucas Arts stoppte für eine Woche die Arbeiten seiner internen Entwicklerteams und teilte die Leute in kleine Gruppen auf. Jede hatte die Aufgabe, ein kreatives Konzept für ein neues Spiel zu erstellen. **Lucidity** ist das Projekt, das sich am Ende der Woche durchsetzte. Das Spiel ist mittlerweile als Download über Steam erhältlich. ❑

Info: www.lucasarts.com



Felix meint:
Ich freue mich, dass Lucas Arts endlich mal Einsicht zeigt: So hat die Firma nicht nur **Monkey Island** gelungen wiederbelebt und **Star Wars: The Force Unleashed** für den PC angekündigt, sondern wagt sich auch wieder an kleine Projekte abseits des Mainstreams. Dass **Lucidity** jedoch den Bekanntheitsgrad von Meisterwerken wie **World of Goo** oder **Braid** erreichen wird, darf bezweifelt werden: Kreatives Grafikdesign und ein paar simple Puzzle-Ideen ergeben allein nämlich noch lange kein gutes Spiel.

NACHFOLGER | Wird der Held aus **Assassin's Creed 2** bald von einer Frau beerbt?

ASSASSIN´S CREED 3

Gedankenspielereien

Assassin´s Creed 2 steht gerade mal kurz vor der Veröffentlichung, da geben die Entwickler von Ubisoft Montreal schon Einblicke in Ideen und Konzepte für den dritten Teil zum Besten. Wie Produzent Sébastien Puel verriet, gab es im Team Diskussionen darüber, ob Teil 3 im Zweiten Weltkrieg spielen soll. Noch dazu spiele man mit dem Gedanken, auf eine Frau als Hauptdarstellerin zu setzen. Das ergäbe insofern Sinn, als die gesamte Wirtschaft in England und Frankreich zu dieser Zeit von Frauen betrieben worden sei, so Puel. Allerdings sind all diese Überlegungen nicht überzubewerten. Konkrete Infos zu Assassin´s Creed 3 gibt es noch nicht. ❑

Webcode: 27Y4

KONSOLERO | Die Steuerung am PC ist etwas sperrig, ein Gamepad hilft.

SCHÜLER | Zu Beginn ist Starkiller noch der Schüler von Oberfiesling Darth Vader.

MEISTER | Starkillers Machtfähigkeiten sind wahrlich beeindruckend.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Mit der Macht gespielt

In allerletzter Minute erreichte uns eine spielbare Version von **Star Wars: The Force Unleashed**, das auf Konsolen ja schon seit einiger Zeit zu haben ist. Die PC-Fassung mit dem Untertitel **Ultimate Sith Edition** beinhaltet drei zusätzliche Levels, die die Geschichte um Darth Vaders Schüler Starkiller weitererzählen. Der Clou dabei: Zwei der drei Episoden spielen zur Zeit der ursprünglichen Filme, verändern deren Handlung aber, etwa wenn Starkiller in die Schlacht um den Eisplaneten Hoth eingreift oder auf Tatooine nach den verschollenen Droiden sucht.

Leider stellt sich **The Force Unleashed** als typische Konsolenumsetzung heraus: Das Menü unterstützt die Maus nicht und die Steuerung von Starkiller mit PC-Eingabegeräten erweist sich als hakelig. Es gilt also: Gamepad anschließen. Wir hatten mit dem Action-Spiel jede Menge Spaß: Starkiller wütet wie ein Berserker unter seinen Gegnern, die Machteinsätze sehen klasse aus und machen Laune. Unsere Vorschauversion verschlang übrigens satte 25 Gigabyte an Festplattenspeicher. Uff! ❑

Info: www.lucasarts.com

Robert meint:
Auf Konsolen erntete das Spiel durchschnittliche 70er-Wertungen. Ob das auf dem PC ähnlich wird? Die Steuerung ist jedenfalls nicht auf die Gewohnheiten von Mausklickern ausgelegt – für mich ein klarer Minuspunkt. Wie gut man einen Jedi am PC steuern kann, zeigt doch das geniale **Jedi Academy**! Trotzdem haben mir die Missionen Spaß gemacht. Starkiller ist ein glaubwürdiger Charakter, die Jedikräfte rocken und die Grafik passt.



UNGEDULD | Mitte November dürfen wir uns auf den zweiten Teil der Zombiehatz freuen.

LEFT 4 DEAD 2

Das Ende rückt näher

Lang ist's nicht mehr, dann steht **Left 4 Dead 2** in den Läden. Vor Kurzem hat Valve deswegen eines der letzten Geheimnisse des Koop-Shooters gelüftet und den Scavenge-Modus angekündigt. In dieser Abwandlung des Versus-Modus müssen die Überlebenden einen Generator mit Benzin versorgen, die Infizierten wollen genau das verhindern. In einigen Videos, die Sie auf unserer Webseite pcgames.de finden, ist übrigens auch ein weiblicher Boomer zu sehen.

Indes hat eine koreanische Spielewebseite angeblich echte Bilder der beiden letzten, noch unbekannten Kampagnen enthüllt, Dead Center und Hard Rain. Auch wenn die dazugehörigen Kampagnen-Plakate durchaus authentisch wirken, hat Valve diese Meldung allerdings bisher nicht bestätigt. In ein paar Wochen wissen Sie und wir mehr. ❑

Info: www.l4d.com

A-TRAIN 8

Von Zügen und Städten

Von Publisher TGC erschien am 15. Oktober die Eisenbahn- und Städtebausimulation **A-Train 8**. Darin sorgen Sie nicht nur für ein funktionierendes Streckennetz, sondern dürfen zusätzlich in bester **Sim City**-Manier Ihre eigene Metropole entwerfen. Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, protzen Sie dabei mit Bauwerken wie dem Eiffelturm oder dem Empire State Building. Eine Konkurrenz für **Cities XL** (Test dazu ab Seite 70) also? Können wir leider nicht sagen. Denn für einen ausführlichen Test reichte die Zeit nicht mehr. Sollten Sie dennoch neugierig geworden sein, machen Sie doch einfach bei unserem Gewinnspiel auf der nächsten Seite mit. ❑

Info: www.the-games-company.com/de



BAUMEISTER | In **A-Train 8** errichten Sie riesige Städte und sorgen gleichzeitig dafür, dass das Verkehrsnetz vernünftig ausgebaut wird.



Aluminium Gaming-GEHÄUSE
BRANDNEUES WERKZEUGFREIES/ ANTI-VIBRATIONS-DESIGN

www.lian-li.com

Bietet 8 PCI-Slots, unterstützt CROSSFIREXTM sowie 3-Wege SLITM-System Großer Innenbereich für bis zu 290 mm lange Grafikkarten und eine 250 mm lange PSU



TOOL-LESS

PC-P50R
PC-P50





Patentiertes werkzeugfreies Design für die Montage der PSU
Patentierter und einfacher PCI Add-On Karteneinbau
Werkzeugfreie und leicht zu entfernende Abdeckung
Patentierte werkzeugfreie Kabelklemme



PC-A70F
PC-A71F
Bay: 5.25" x5, 3.5" x1 (verwenden Sie einen 5.25" auf 3.5"-Converter),3.5" intern x10
M/B: E-ATX / ATX / M-ATX
PCI: 7 Slots
Fan: (A70F) vorne: 2x14 cm blaue LED (@1000 RPM)
hinten: 2x12 cm (@1500 RPM)
(A71F) vorne: 2x14 cm (@1000 RPM)
hinten: 2x12 cm (@1500 RPM)

PC-B25F
Bay: 5.25" x 3, 3.5" x1 (verwenden Sie einen 5.25" auf 3.5"-Converter)3.5" intern x 6
M/B: ATX / M-ATX
PCI: 8 Slots
Fan: vorne: 2x12 cm (@1200 RPM)
hinten: 1x12 cm (@1500 RPM)
oben: 2x14 cm (@1200 RPM)

Creative Cube



PC-V351B
PC-Q07R

PC-V351B
Bay: 5.25" x 2, 3.5" x1 (verwenden Sie einen 5.25" auf 3.5"-Converter), 3.5" intern x2
M/B: Micro-ATX
Farbe: silber/schwarz/rot

PC-Q07R
Bay: 5.25" x1, 3.5" HDD intern x1; 2.5" HDD intern x1
M/B: ITX
Farbe: silber/schwarz/rot

Extreme Power Supply



SILENT FORCE
Getuned für Best Silent Performance

PS-S650GE	650W
PS-S750GE	750W
PS-S850GE	850W

MAXIMA FORCE
Optimiert für PC-Gamer & PC-Enthusiasten

PS-A470GB	470W	570max
PS-A650GB	650W	750max
PS-A750GB	750W	850max

* PS-A650GB / PS-A750GB BLAUER LED-LÜFTER

Lieferanten








SPIELE UND TERMINE 12/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	1. Quartal 2010	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens vs. Predator	Ego-Shooter	Sega	Frühling 2010	07/09	●	●	●
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	Oktober 2009	07/08, 02/09, 09/09	●	●	●
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2010	06/08, 11/08, 02/09	●	●	●
Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	19. November 2009	06/09, 07/09, 12/09	●	●	●
Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	5. März 2010	06/09	●	●	●
Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	9. Februar 2010	05/09, 12/09	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	30. Oktober 2009	03/08, 09/09	●	●	●
Brink	Ego-Shooter	Bethesda	Frühjahr 2010	08/09, 09/09	●	●	●
Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision	10. November 2009	07/09	●	●	●
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	Dezember 2009	–	●	●	–
Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2010	09/09, 10/09, 12/09	●	●	●
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	–	–	●	–
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2011	02/09	●	–	–
Dead Rising 2	Action-Adventure	Capcom	2009	05/09	●	●	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09, 11/09	●	●	●
Die Siedler 7	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Nicht bekannt	11/09	●	–	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	5. November 2009	09/08, 02/09, 09/09	●	●	●
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp	2010	06/09, 10/09	●	●	●
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	●	●
Ghostbusters	Action	Namco Bandai	5. November 2009	02/08, 08/08, 05/09	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2010	05/07, 08/08	●	●	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	29. Oktober 2009	01/09, 09/09	●	–	●
Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09	●	●	●
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2010	04/08, 04/09, 09/09	●	●	●
Left 4 Dead 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	19. November 2009	08/09, 11/09	●	●	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2010	11/07, 04/09, 07/09	●	●	●
Mass Effect 2	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Frühjahr 2010	08/09	●	●	–
Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	Winter 2009	09/09	●	–	●
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Napoleon: Total War	Strategie	Sega	Februar 2010	10/09	●	●	●
Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	09/09	●	●	●
Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	8. Dezember 2009	04/09, 12/09	●	●	–
Singularity	Ego-Shooter	Activision	1. Quartal 2010	04/09	●	●	–
Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	25. Februar 2010	08/07, 08/09	●	●	●
Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09	●	●	●
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	1. Quartal 2010	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09, 08/09	●	●	●
Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix	2010	–	●	●	–
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	–	●	●	–
Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising	Echtzeit-Taktik	THQ	1. Quartal 2010	11/09	●	●	–
World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	2010	11/09	●	●	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit mobilcom-debitel und The Games Company verlosen wir ein Nokia-Handy mit kostenlosem Musik-Download für ein Jahr sowie drei Mal die Eisenbahn- und Städtebausimulation A-Train 8. Um zu gewinnen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

Wer ist der Publisher von A-Train 8?

A | TGC   B | IBM

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, The Games Company Worldwide GmbH und mobilcom Communicationstechnik GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise zahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 28. November 2009**



3x A-Train 8

THE GAMES COMPANY

mobilcom debitel

1x Nokia 5130 CWM Mobiltelefon

Mit kostenlosem Musik-Download für ein Jahr

LED Technologie von LG: Bei diesen Kontrasten werden Sie Augen machen.

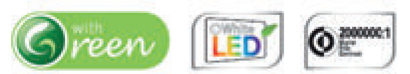
Der neue 22″ Design TFT-Monitor verfügt über ein energieeffizientes White LED Backlight. Das sorgt für die optimale Hintergrundbeleuchtung, intensive Farben und satte Schwarzwerte bei einem Rekordkontrast von 2.000.000:1. Überdies spart man noch bis zu 55 % Strom. Optimal also für alle, die Wert auf eine grüne, zukunftsweisende Technologie legen. Life's Good.



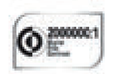
LED Monitor 86er Serie
www.lge.de



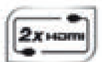










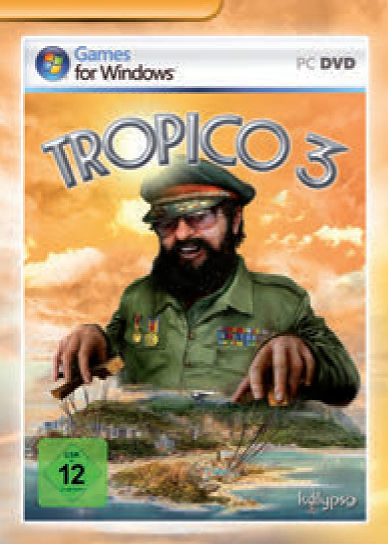


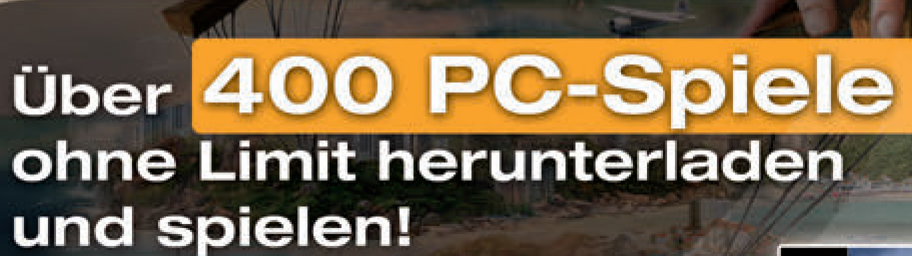


SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

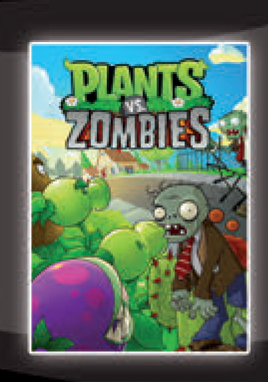
Top Titel des Monats

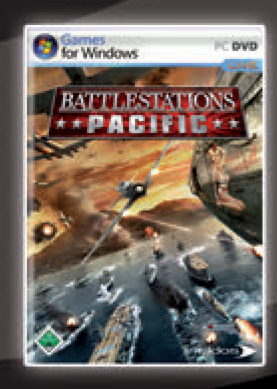






















VORSCHAU

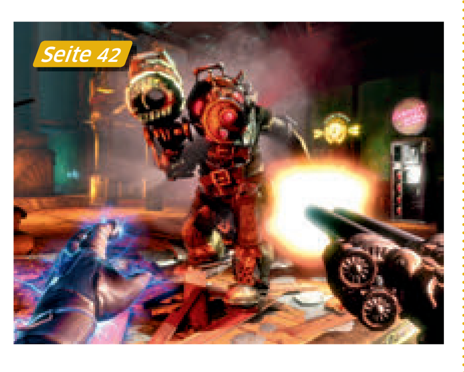
TOP-THEMEN

ACTION-ADVENTURE
ASSASSIN´S CREED 2


Seite 20

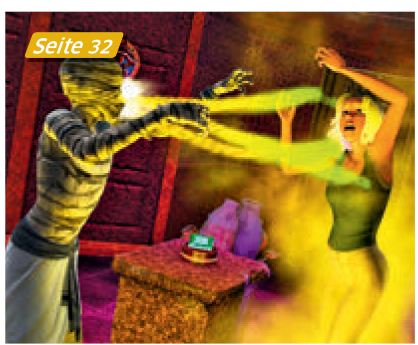
MARATHON | Eine spielbare Version von **Assassin´s Creed 2** in unseren Redaktionsräumen! Unsere Redakteure Felix Schütz und Sebastian Stange bunkerten sich tagelang ein, um zu spielen. Ergebnis: sieben Seiten geballte Infos.

EGO-SHOOTER
BIOSHOCK 2


Seite 42

AUSSENTERMIN | In San Francisco durften wir endlich selbst einmal Hand an den Unterwasser-Shooter legen. Unsere Eindrücke gibt´s ab Seite 42.

SIMULATION
DIE SIMS 3: REISEABENTEUER


Seite 32

EINFACH SIMMLISCH | **Risen** Das erste Add-on für **Die Sims 3** kommt. Wir haben Probe gespielt.

ACTION-ADVENTURE
THE SABOTEUR


Seite 48

BESUCH | In Paris konnte Redakteur Sebastian Weber zum ersten Mal die PC-Version des Schleich-Shooters anspielen. Seine Erfahrungen lesen Sie ab Seite 48.

„It´s a me, Mario!“

Mario Auditore aus Assassin´s Creed 2

WUSSTEN SIE ...

dass erschreckend viele Redakteure auf das Facebook-Browserspiel **Farmville** abfahren und so während der Arbeit wertvolle Zeit mit dem Anbauen und Pflegen von Pflanzen (!) verplempern?

INHALT

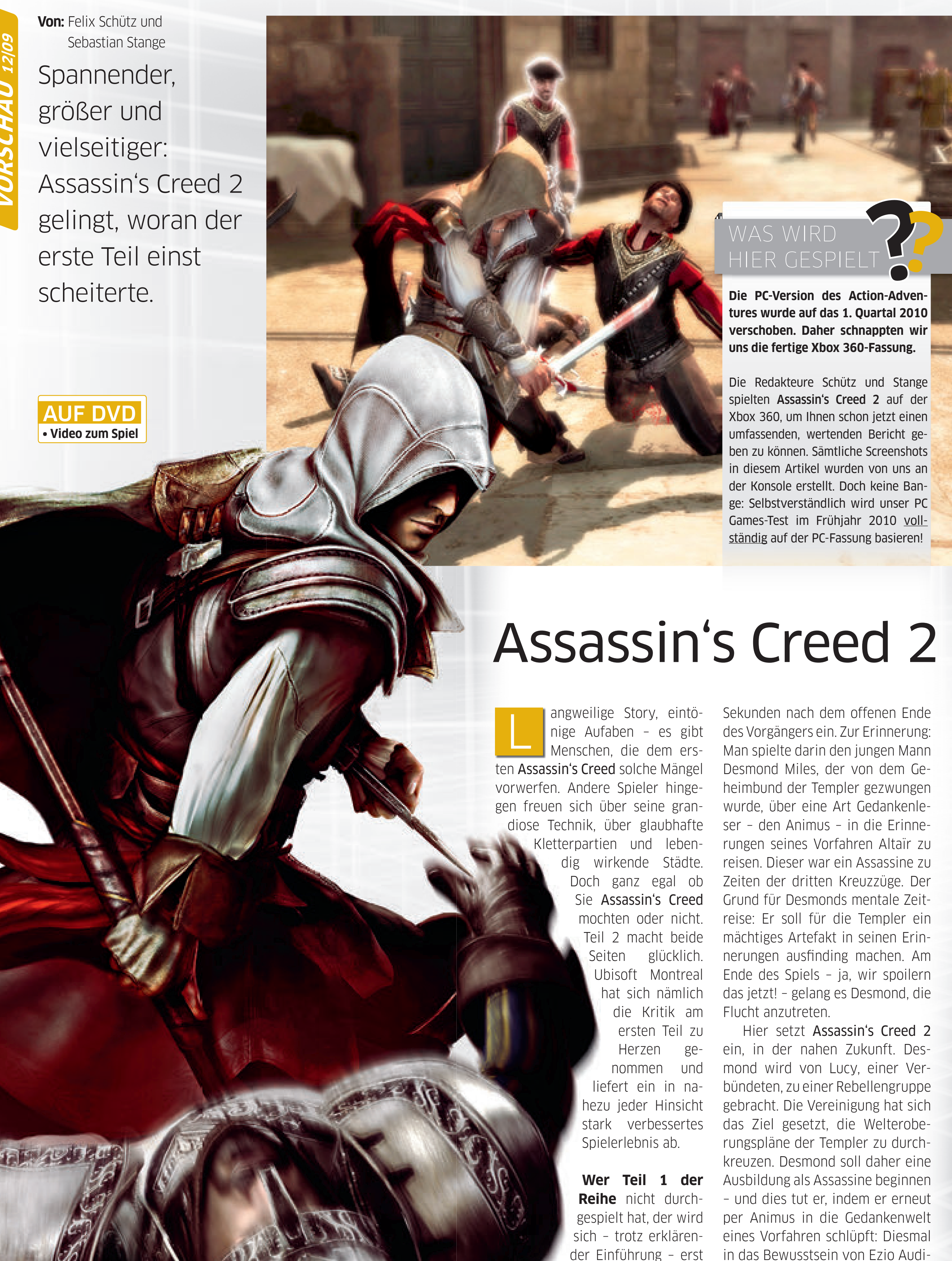
MOST WANTED

Diese Spiele werden auf unserer Webseite pcgames.de am häufigsten abgefragt:

1. **DIABLO 3** – Rollenspiel | Blizzard – Termin: nicht bekannt
2. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 1. Quartal 2010
3. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 10. November 2009
4. **STARCRAFT 2** – Strategie | Blizzard – Termin: 1. Quartal 2010
5. **MASS EFFECT 2** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 2010
6. **LEFT 4 DEAD 2** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 19. November 2009
7. **BIOSHOCK 2** – Ego-Shooter | Take 2 – Termin: 9. Februar 2010
8. **RAGE** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: nicht bekannt
9. **DIE SIEDLER 7** – Strategie | Ubisoft – Termin: nicht bekannt
10. **SPLINTER CELL: CONVICTION** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 25. Februar 2010

Von: Felix Schütz und Sebastian Stange

Spannender, größer und vielseitiger: Assassin's Creed 2 gelingt, woran der erste Teil einst scheiterte.



AUF DVD
• Video zum Spiel

WAS WIRD HIER GESPIELT?

Die PC-Version des Action-Adventures wurde auf das 1. Quartal 2010 verschoben. Daher schnappten wir uns die fertige Xbox 360-Fassung.

Die Redakteure Schütz und Stange spielten **Assassin's Creed 2** auf der Xbox 360, um Ihnen schon jetzt einen umfassenden, wertenden Bericht geben zu können. Sämtliche Screenshots in diesem Artikel wurden von uns an der Konsole erstellt. Doch keine Bange: Selbstverständlich wird unser PC Games-Test im Frühjahr 2010 vollständig auf der PC-Fassung basieren!

Assassin's Creed 2

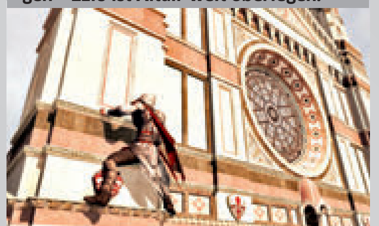
Langweilige Story, eintönige Aufaben – es gibt Menschen, die dem ersten **Assassin's Creed** solche Mängel vorwerfen. Andere Spieler hingegen freuen sich über seine grandiose Technik, über glaubhafte Kletterpartien und lebendig wirkende Städte. Doch ganz egal ob Sie **Assassin's Creed** mochten oder nicht. Teil 2 macht beide Seiten glücklich. Ubisoft Montreal hat sich nämlich die Kritik am ersten Teil zu Herzen genommen und liefert ein in nahezu jeder Hinsicht stark verbessertes Spielerlebnis ab.

Wer Teil 1 der Reihe nicht durchgespielt hat, der wird sich – trotz erklärender Einführung – erst mal verloren vorkommen, denn: **Assassin's Creed 2** setzt wenige Sekunden nach dem offenen Ende des Vorgängers ein. Zur Erinnerung: Man spielte darin den jungen Mann Desmond Miles, der von dem Geheimbund der Templer gezwungen wurde, über eine Art Gedankenleser – den Animus – in die Erinnerungen seines Vorfahren Altaïr zu reisen. Dieser war ein Assassine zu Zeiten der dritten Kreuzzüge. Der Grund für Desmonds mentale Zeitreise: Er soll für die Templer ein mächtiges Artefakt in seinen Erinnerungen ausfinding machen. Am Ende des Spiels – ja, wir spoilern das jetzt! – gelang es Desmond, die Flucht anzutreten.

Hier setzt **Assassin's Creed 2** ein, in der nahen Zukunft. Desmond wird von Lucy, einer Verbündeten, zu einer Rebellengruppe gebracht. Die Vereinigung hat sich das Ziel gesetzt, die Welteroberungspläne der Templer zu durchkreuzen. Desmond soll daher eine Ausbildung als Assassine beginnen – und dies tut er, indem er erneut per Animus in die Gedankenwelt eines Vorfahren schlüpft: Diesmal in das Bewusstsein von Ezio Auditore da Firenze, eines jungen und lebenslustigen Mannes im Florenz des Jahres 1476.

NEU UND VERBESSERT: EZIO IN AKTION

Ob beim Klettern, Rennen oder Springen – Ezio ist Altaïr weit überlegen.



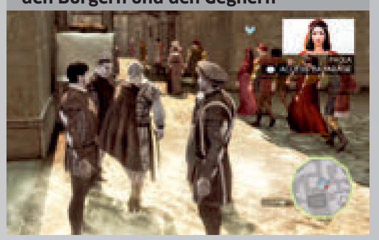
- ✚ Schnellere, präzisere Kletter-Steuerung
- ✚ Neue Bewegungsmöglichkeiten erlauben leichteres Klettern um Ecken und Kanten
- ✚ Auf Tastendruck klammert sich Ezio beim Fallen an Wände oder Vorsprünge
- ▬ Seltene Logikaussetzer beim Klettern

Kämpfe sind spannender, aber nicht gerade fordernder als im Vorgänger.



- ✚ Neue Spezialattacken, etwa einen Gegner beim Klettern in den Abgrund ziehen
- ✚ Übermächtige Konterattacken gelingen nun seltener, sehen aber klasse aus
- ✚ Sinnvoller Nahkampf inklusive Entwaffnen
- ▬ Generell sind die Kämpfe etwas zu leicht

Mehr Interaktion mit der Spielwelt, den Bürgern und den Gegnern



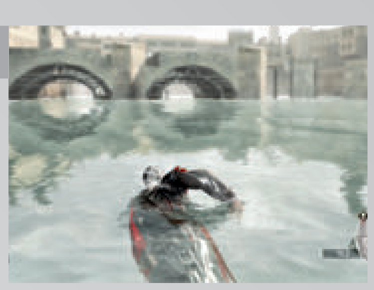
- ✚ Ezio mischt sich ohne Tastendruck unter kleine NPC-Gruppen und taucht so unter
- ✚ NPCs reagieren mit Flucht oder Hilferufen
- ✚ Gegner durchsuchen Ezios Verstecke
- ▬ Gegner lassen sich kinderleicht ablenken, indem man Münzen vor ihre Füße wirft

Heilmittel und Schatzkisten sind kleine, aber feine Ergänzungen zum guten Spielablauf.



- ✚ Ezio kann jederzeit Heiltränke zu sich nehmen
- ✚ Überall in den Städten sind Truhen mit kleineren Geldbeträgen versteckt – die nimmt man gerne mit
- ▬ Besiegte Gegner darf man zwar plündern, doch sie haben meist nur winzige Geldmengen bei sich

Erst spät im Spiel – vor allem in Venedig – ist es mehrmals nötig, zu schwimmen.



- ✚ Ezios Kleidung wird sichtbar nass
- ✚ Wasser bietet eine ideale Möglichkeit, um vor wütenden Verfolgern zu fliehen
- ▬ Die Steuerung reagiert beim Herausklettern aus dem Wasser etwas ungenau
- ▬ Kaum Aktionsmöglichkeiten im Wasser, wie etwa Spezialangriffe beim Auftauchen oder pfiffige Ablenkungsmanöver

FAZIT

Ezio ist agiler und härter als Altaïr, der Held des ersten Assassin's Creed. Besonders beim Klettern und in Kämpfen glänzt das Spiel mit sinnvollen Detailverbesserungen. Nur wenige neue Aktionen – etwa das Plündern besiegter Gegner – wirken etwas überflüssig.

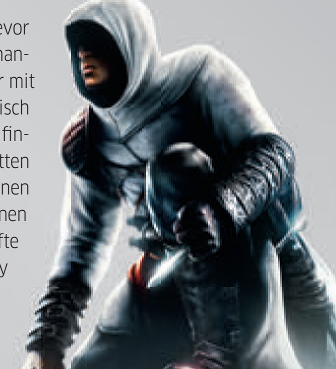
Zu Beginn ist Ezio alles andere als ein Meuchelmörder: Er vertreibt sich die Zeit damit, den Sohn einer verfeindeten Familie zu verprügeln, mit seinem Bruder Kletterwettkämpfe zu bestreiten und sich des Nachts ins Schlafgemach seiner Geliebten zu schleichen. Während Sie all dies erleben, wird Ihnen beiläufig die Spielmechanik beigebracht, die natürlich stark an die des Vorgängers erinnert. Bis Ezios Lotterleben zuende ist, geht locker eine Spielstunde vorüber, erst dann schlägt die bislang eher heitere Handlung dunklere Töne an: Ezio muss erfahren, dass sein Vater sowie seine beiden Brüder verhaftet wurden. Obwohl er Beweise ihrer Unschuld an den zuständigen Richter liefert, wird das Todesurteil am folgenden Morgen vollstreckt – Ezio muss tatenlos zusehen und kennt nur noch einen Gedanken: Rache.

Der Held sammelt sich: Er streift die Assassinenrüstung seines Vaters über und das Erfindergenie Leonardo da Vinci beliefert ihn mit einer ersten Waffe. In einem Bordell erlernt er außerdem, wie er sich vor den Augen wachsamer Soldaten verstecken und herumstreifende Fußgänger um ihre Geldbeutel erleichtern kann. Derart gerüstet wagt Ezio erst nach mehreren Spielstunden den Mordanschlag auf den korrupten Richter – ein dramatischer Akt, der Ezios Wandel zum Assassinen besiegelt. Selten ließ sich ein Spiel für seinen Auftakt derart viel Zeit – und das ist gut so! Denn Ezios Schicksal wird spannend inszeniert, die vielen Zwischensequenzen etwa sind gut vertont, oftmals witzig und clever eingedeutscht. Die englische Sprachfassung gefällt uns dennoch besser, da in sie immer wieder italienische Floskeln eingewoben sind, was authentischer wirkt.

Ezios Rachefeldzug spielt sich überraschend abwechslungsreich. Nie hatten wir das Gefühl, eine Tätigkeit mehrmals erledigen zu müssen, denn die Aufgaben sind schön verpackt und meist gut in die Story eingewoben. Speziell die Hauptquest sorgt für Vielfalt: Sie stürmen mit einem Söldnertrupp eine Kleinstadt, infiltrieren eine Landvilla, retten Lorenzo de Medici vor einem Anschlag, erklimmen bewachte Türme oder schippern edle Damen mit einem Boot über das Wasser. Ihr Freund Leonardo da Vinci versorgt sie regelmäßig mit neuen Waffen und Assassinen-Gadgets, sodass die Motivation auf hohem Niveau bleibt. Wer doch mal von der Story ablassen möchte, kann das bedenkenlos tun, denn die atmosphärische Spielwelt lädt zum Erkunden ein. Nachdem Sie die florentinischen Ziegeldächer erforscht haben, reiten Sie durch die Toskana und lernen das Bergstädtchen San Gimignano kennen. Und gerade wenn man glaubt, man hätte schon alles gesehen, überrascht das Spiel mit neuen Highlights:. Als Sie etwa mit da Vinci auf einer Kutsche gen Venedig donnern, werden Sie von Reitern angegriffen. Nun müssen Sie das Gefährt kontrolliert kippen lassen, um die aufgesprungenen Angreifer abzuschütteln, ohne den Wagen vollends umzuwerfen. Diese Sequenz fordert spielerisch zwar kaum, unterhält aber dank rasanter Inszenierung und einer erstaunlich glaubhaften

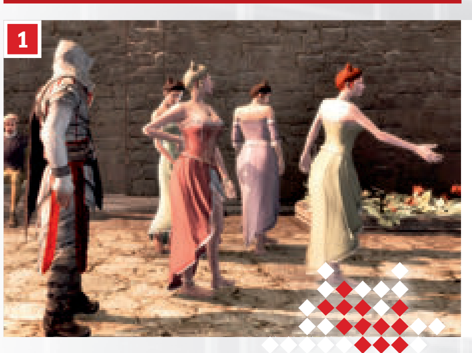
ERINNERUNG: DER VORGÄNGER

Assassin's Creed erschien nach einem riesigen Hype im November 2007 für Next-Gen-Konsolen und im April 2008 für PC. Das Urteil von Kritikern und Spielern war jedoch weniger positiv als erhofft.

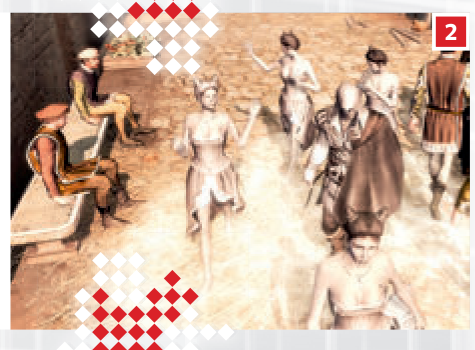


Dieses Spiel sollten Sie kennen, bevor Sie mit Assassin's Creed 2 loslegen! Es handelt von dem jungen Mann Desmond, der mit einem futuristischen Gerät seine genetisch vererbten Erinnerungen nacherlebt. So findet er sich im Jahr 1191 während der dritten Kreuzzüge wieder, im Körper des Assassinen Altaïr. Das Spiel bietet tolle Technik, einen irre agilen Helden und riesige glaubhafte Städte. Eine schwach präsentierte Story und eintönige Haupt- wie Nebenaufgaben trüben den Spaß jedoch deutlich. Wertung in PC Games 05/08: 83.

BÜRGER ALS TARNUNG



Ezio will sich in einen Hof einschleichen, doch der ist von Wachen versperrt. Daher sucht sich Ezio in der Nähe eine provokante Gruppe leichter Straßenmädchen – nun noch ein Tastendruck, und schon hat er die Damen zu seinen Diensten angeheuert.



Die Prostituierten folgen Ezio nun eine Weile auf Schritt und Tritt. Auf diese Weise ist er vor mißtrauischen Wachen in der Stadt getarnt, zu erkennen am Leuchten auf dem Boden. Ezio führt die Mädchen ums Eck zu den Wachen am Tor.



Dort beginnen die Frauen automatisch mit verführerischen Lockrufen, die Wachen verlassen unachtsam ihre Posten. Ezio hätte die Frauen auch gezielt auf markierte Gegner „hetzen" können. So oder so – der Weg ist frei, ganz ohne Blutvergießen.


BEFREIUNG | Kenner des ersten Teils haben lange darauf gewartet, auch mit Desmond zu kämpfen.

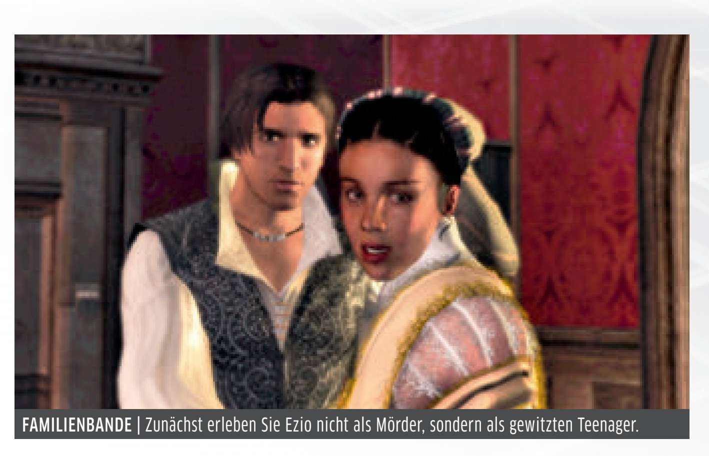
Fahrphysik dennoch prächtig. Als Ezio und da Vinci endlich Venedig erreichen, schiebt das Spiel gleich die nächste Wendung hinterher: Die Perspektive wechselt plötzlich wieder zu Desmond in der nahen Zukunft. Er hat inzwischen die Agilität Ezios verinnerlicht und turnt behände durch das Versteck seiner Mitstreiter. Hier erleben Sie die vielleicht größte Überraschung des gesamten Spiels - und die verraten wir natürlich nicht. Zurück in Ezios Körper dürfen Sie dann endlich Venedig erkunden, eine Stadt, die ihrem prachtvollen Ruf gerecht wird: Sie bietet wunderschöne Fassaden, spektakuläre Kletterpartien, pittoreske Kanäle und ein turbulentes Straßenleben. Ezio verwickelt sich dort sogar in eine handfeste Romanze, als er auf die Diebin Rosa trifft. Die Schönheit bringt ihm neue Klettertechniken bei und ist der Grund dafür, dass Ezio eine Weile für die Gauner kämpft. Doch Verschwörung und Mord holen ihn ein – und wieder überraschen die Entwickler mit neuen Ideen: Ezio braust mit einem genialen Fluggerät aus da Vincis Werkstatt über Venedigs Dächer hinweg, während er von unten mit Brandpfeilen beschossen wird – cool gemacht! Kurze Spielzeit später beginnt der Karneval in der Stadt und auf den Straßen wird ausgiebig gefeiert – Anlass genug für die Entwickler, mit neuen Ideen und kurzen Aufgaben wieder etwas Abwechslung einzustreuen. So zieht es sich durch das ganze Spiel, das Ezio sogar bis nach Rom führt - was dort geschieht, verraten wir aber nicht.

Merkwürdig erscheint, dass Ezios Abenteuer zwar viele Jahre umspannt, die Zeitsprünge allerdings so unscheinbar eingeblendet werden, dass sie fast untergehen. So hat man eher das Gefühl, man erlebe eine Handlung, die sich nur über mehrere Wochen erstreckt.

Nicht nur in den Hauptmissionen, sondern auch bei der Fülle an Nebenquests hebt sich das Spiel massiv von seinem Vorgänger ab. Die Aufgaben sind nicht nur zahlreicher und vielfältiger als im ersten Assassin's Creed, sie vermeiden es auch, den Spieler zu überrumpeln: Die Entwickler schalten sämtliche Nebenmissionen nämlich erst nach und nach frei, selbst nach zehn Spielstunden sind nicht alle Aufgaben verfügbar. Obendrein muss man jede Art von Nebenaufträgen zumindest einmal meistern, da sie clever in die Haupthandlung eingewoben sind.

Es gibt viel zu tun: Ezio kann jederzeit bei NPCs Quests annehmen, beispielsweise einen Botengang oder ein Wettrennen gegen die Zeit. Auch Schlägereien und Attentate sind im Angebot, und natürlich kann Ezio wieder auf Türme klettern, um dort neue Teile der Übersichtskarte freizuschalten. All diese Aktionen sind nicht nur flott und unterhaltsam inszeniert, sie haben auch einen Sinn: Für Haupt- und Nebenquests erhält Ezio nun Geld, und dieses braucht er dringend. Bei Händlern kauft er dafür neue Waffen, Rüstungen und Upgrades, außerdem Heiltränke und Schatzkarten. Letztere weisen ihm den Weg zu Truhen, die in den Städten verteilt sind, auch das ist neu in Assassin's Creed 2.

Besonders spannend jedoch sind die Glyphen, die eine mysteriöse Person – wir sagen nicht wer! – in der Spielwelt versteckt hat. Nur mit Ezios Spezialsicht kann er die 20 unsichtbaren Symbole aufspüren. Jeder Fund führt zunächst zu einer Reihe kleinerer, aber cool gemachter Bilderrätsel, die gerade lange genug dauern, um zu unterhalten und nicht zu nerven. Als motivierende Belohnung gibt's für jedes Rätsel einen kurzen

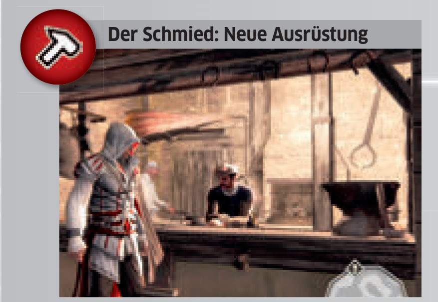

FAMILIENBANDE | Zunächst erleben Sie Ezio nicht als Mörder, sondern als gewitzten Teenager.


RÄTSEL | 20 Glyphen wie diese enthüllen Rätsel, die ein myteriöser Fremder für Sie hinterließ.

VON HÄNDLERN UND HELFERN

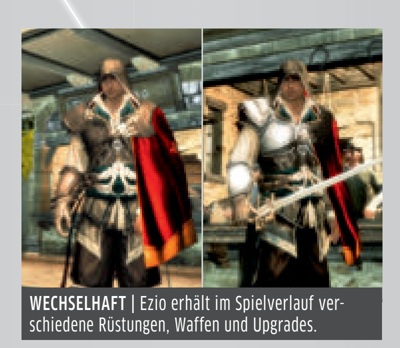
Für nahezu jede erledigte Aufgabe erhält Ezio einen Geldbetrag. Zudem kann der Held die Passanten bestehlen oder Geld aus Schatzkisten plündern. Die Moneten kann man entweder für seine Villa oder bei den Händlern verprassen.

Der Schmied: Neue Ausrüstung



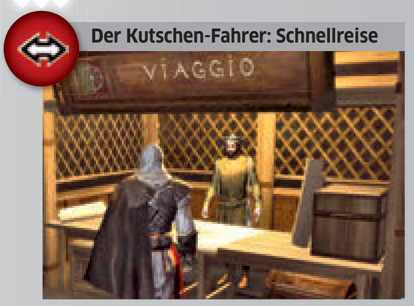
- ✚ Regelmäßig neue Waffen und Rüstungen
- ▬ Überflüssig: Gelegentliche Reparaturen

Hier investieren Sie das Gros Ihres Geldes. Der Schmied verkauft Rüstungen, Waffen und Munition. Je länger Sie spielen, desto mehr Waren sind im Angebot. Häufig Besuche lohnen, denn Rüstungen erhöhen Ihre Lebenspunkte. Gehen diese kaputt, kann der Schmied sie reparieren – ein eher unnötiges Feature.



WECHSELHAFT | Ezio erhält im Spielverlauf verschiedene Rüstungen, Waffen und Upgrades.

Der Kutschen-Fahrer: Schnellreise



- ✚ Komfortable Schnellreise in alle Städte
- ✚ Teils mehrere Reiseziele in einer Region

Ohne Laufwege reist man direkt in ein anderes Gebiet – manche Gegenden bieten per Übersichtskarte sogar mehrere Zielorte an.

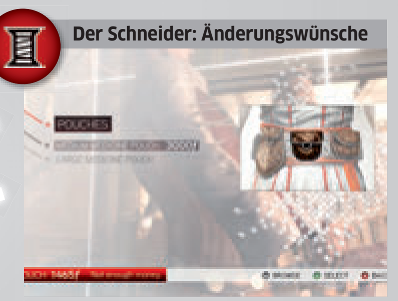
Der Kunsthändler: Für Schatzsucher



- ✚ Die Schatzkarten ersparen Sucherei...
- ▬ ... und machen es dem Spieler zu einfach

Hier gibt es Gemälde, die den Wert der Villa steigern (siehe Kasten auf Seite 26) und Karten, die den Standort von Truhen verraten.

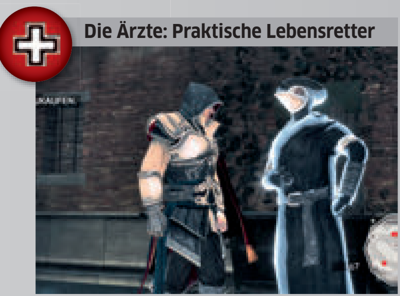
Der Schneider: Änderungswünsche



- ✚ Größere Beutel sind enorm praktisch
- ▬ Umfärben ohne spielerische Auswirkung

Der Schneider verkauft größere Beutel für Munitions- und Arzneivorräte. Außerdem färbt er auf Wunsch Ezios Kleidung um.

Die Ärzte: Praktische Lebensretter



- ✚ Bieten günstige Heiltränke an...
- ▬ ... durch die Kämpfe zu leicht werden

Fünf Heiltränke darf Ezio mit sich führen, später auch deutlich mehr – durch sie sind die meisten Kämpfe ein Kinderspiel.

FAZIT

Das Ökonomie-System macht Spaß! Es wirkt nicht aufgezwungen und animiert immer wieder dazu, in den Läden nach neuer Ware zu schauen. Sie entscheiden mit Ihrem Einkauf, wie Sie Missionen angehen. Coole Sache!

Filmschnipsel – sie alle zusammengesetzt ergeben ein Mini-Filmchen mit dem Titel „Die Wahrheit".

Ein besonderes Highlight ist die heruntergekommene Villa Monteriggioni, in die man nach einigen Spielstunden Einzug hält. In einem speziellen Menü kann Ezio dort viel Geld in den Kauf und in Upgrades von Gebäuden investieren. Jedes neue Bauwerk – egal ob Bordell oder Kirche – steigert den Wert des Anwesens und lockt damit zahlungsfreudige Reisende an. So erhält Ezio regelmäßig einen dicken Batzen Tribut von seiner Villa, den er sich nur noch abzuholen braucht. Wer viele Gebäude ausbaut, der schwimmt mit der Zeit in Geld und kann sich dann auch besonders teure Waffen- und Rüstungsupgrades leisten.

Großartige Idee: Unterhalb der Villa befindet sich eine Geheimkammer, in der Altairs kostbare Rüstung hinter einem Gitter verschlossen liegt. Ezio kann sie nur erreichen, indem er das Schloss mit sechs Siegelsteinen aufbricht. Diese Steine erhält er aus sechs sogenannten Assassinen-Gräbern. Das sind spezielle Indoor-Levels, in denen es vor allem auf Ezios Sprung- und Kletterkünste ankommt – eine willkommene und gut inszenierte Abwechslung vom Meuchelmörder-Alltag!

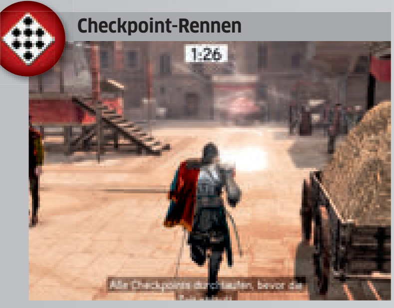
Und es gibt noch mehr Aufgaben: Ob Kurierdienste oder Federn sammeln, all das funktioniert zwar ähnlich wie im ersten Assassin's Creed, ist aber unterhaltsamer inszeniert und lockt stets mit Belohnungen. Damit überwindet Assassin's Creed 2 die größte Schwäche des ersten Teils: die Nebenquests machen endlich Spaß!

Lebendige Städte und geschäftige NPCs machen die Spielwelt von Assassin's Creed 2 noch einen Tick glaubhafter als die des Vorgängers: So reagieren Passanten nun noch stärker auf Ezios Verhalten, äußern lautstarke Beschwerden oder treten gar die Flucht an, wenn der Held sich mit Gegnern anlegt. Neu und cool ist, dass Ezio nun ohne Tastendruck bei NPC-Gruppen untertauchen kann. Außerdem gibt es drei Arten von Helfern, nämlich Diebe, Prostituierte und Söldner, die Ezio bezahlen kann, damit sie ihm einige Wachen ablenken oder ihn vor feindlichen Blicken schützen – simple Spielsysteme, die sich gut ins Geschehen einfügen. Mit einer Ausnahme: Ezio kann Münzen auf den Boden werfen, das lockt nicht nur gierige NPCs an, sondern ködert auch herumstehende Wachen – und zwar so zuverlässig, dass es schlichtweg unglaubwürdig erscheint. Vor allem, weil die Gegner sich sonst recht clever verhalten: Sie verfolgen Ezio selbst über die Häuserdächer und suchen nun – das ist neu – auch in Verstecken nach ihm. Cooles Detail: Flüchtet Ezio einfach eine Hauswand hinauf, können Wachen ihn nun mit Steinwürfen aus der Balance bringen.

DIE NEBENMISSIONEN: VIELFÄLTIG UND GUT!

Abseits der Story-Missionen dürfen Sie sich diversen Sammel- und Nebenaufgaben widmen. Super: Anders als im eintönigen Vorgänger sind diese Missionen abwechslungsreicher und wirken nicht länger wie aufgesetzt – diesmal machen sie Spaß!

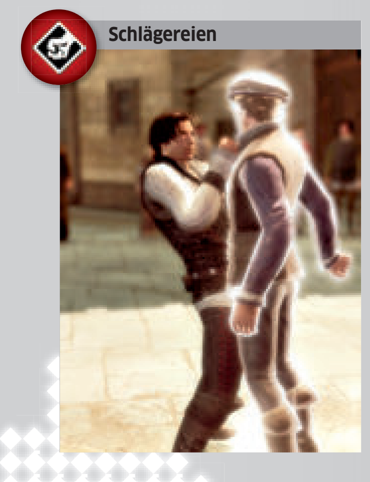
Checkpoint-Rennen



+ Free-Running als lockerer Zeitvertreib
– Manche Strecken arg knifflig geraten

Hier gilt es, innerhalb einer Zielzeit eine Reihe von Punkten abzulaufen. Die Route führt Sie meist über Dächer und fordert Ihre Akrobatik-Künste. Schade, dass es keine verschiedenen Zeitlimits oder Platzierungen gibt. Passanten sind etwas zu oft im Weg.

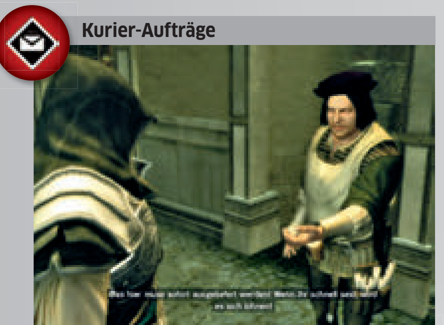
Schlägereien



+ Witzige, teils schnippische Dialoge
– Praktisch keine Herausforderung

Arme Signoras bitten Sie, ihren untreuen Männern eine Lektion in Sachen Sittsamkeit zu erteilen. Per Adleraugen-Fähigkeit machen Sie die Schürzenjäger ausfindig und verpassen ihnen eine kurze, simple Abreibung. Achten Sie jedoch darauf, dass Ihre verborgenen Klingen nicht versehentlich aktiviert sind – Ihr Opfer soll schließlich am Leben bleiben!

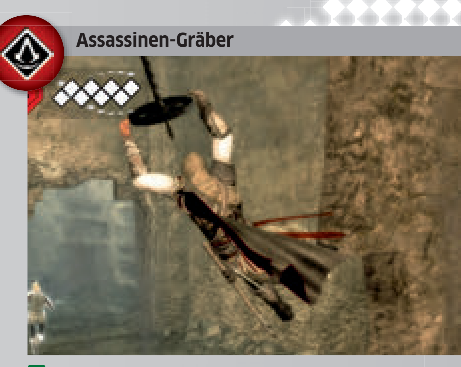
Kurier-Aufträge



+ Erfreulich abwechslungsreiche Aufgaben
– Für geübte Spieler eine Spur zu leicht

Der Job als Postbote klingt öde, macht aber Laune, denn: Die Empfänger Ihrer Briefe sind teilweise gut bewacht, noch dazu darf Sie niemand bei der Übergabe sehen. Außerdem liefern Sie mehrere Sendungen auf einmal aus – Sie entscheiden also selbst, wen Sie zuerst beliefern und welche Route Sie wählen.

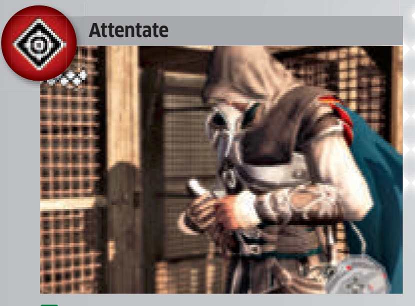
Assassinen-Gräber



+ Jump'n Run als tolle Abwechslung!
– Davon hätte es ruhig mehr sein dürfen

Diese Abschnitte brechen mit dem Open-World-Prinzip des Spiels: In linearen Indoor-Levels gibt es genau einen Weg zum Ziel, und der ist mit komplizierten Sprung- und Kletterpassagen gespickt. Das spielt sich wunderbar abwechslungsreich und motiviert enorm!

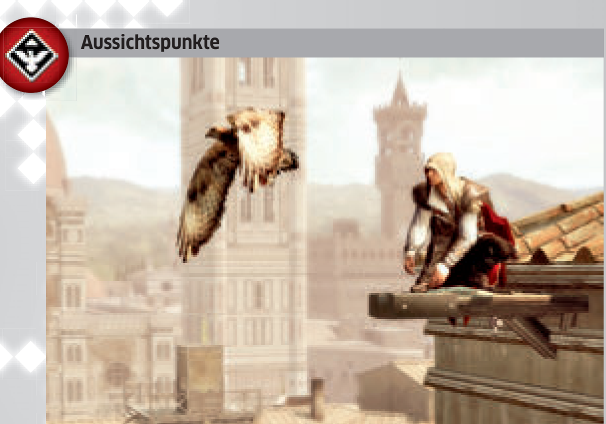
Attentate



+ Die Aufgabenstellungen machen Spaß!
– Meist genügt ein simpler Frontalangriff

Diese kurzen Mordaufträge werden erst ab der Mitte des Spiels freigeschaltet. Per Brieftaube erhalten Sie Informationen über die Zielperson. Der Ablauf ähnelt dem der Schlägerei – nur müssen Sie hier töten, außerdem bekommen Sie es mit Wachen zu tun.

Aussichtspunkte



+ Der gigantische Ausblick belohnt für die Kletterei
– Manche Türme ähneln einander zu sehr

Über das gesamte Spiel – also in Rom, Florenz, Venedig, Monteriggioni, Romagna und in der Toskana – sind 66 Aussichtspunkte verteilt. Für deren Erklimmung werden Sie mit schönen Kamerafahrten und detaillierten Umgebungskarten belohnt. Schön: Einige besonders prächtige Türme sind schwieriger zu erklettern als andere.

SO VERBESSERT EZIO SEINEN RUF

Je mehr Unruhe Ezio in einer Stadt stiftet, desto größer ist die Aufmerksamkeit der örtlichen Wachen. Rempelt er etwa zuviele Passanten an oder tötet gar in der Öffentlichkeit, steigt sein Fahndungslevel, wodurch seine Verfolger wesentlich hartnäckiger werden und Verstärkung rufen. Um diesen Fahndungslevel zu senken, kann Ezio drei Dinge tun: Entweder er besticht einen einflussreichen Herold, er eliminiert eine Amtsperson oder er reißt Suchplakate mit seinem Bild von den Wänden. Was man auch tut, keine dieser Aktionen kostet viel Zeit oder Mühe, der Fahndungslevel ist dadurch schnell gesenkt. Wie alle Zusatzaufgaben werden auch diese drei logisch im Handlungsverlauf erklärt und eingeführt, so dass sie nie aufgesetzt oder gar nervig wirken.



FAHNDUNGSPLAKATE ABREISSEN



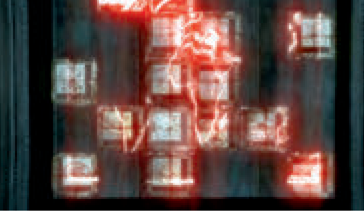
HEROLDE BESTECHEN

DIE VILLA MONTERIGGIONI

Nachdem Sie den Auftakt des Spiels überstanden haben, bezieht Ezio die Villa seines Onkels Mario im heruntergekommenen Nest Monteriggioni. Das Anwesen dient als Ihre Basis mit Waffenkammer und Trainingsgelände. Super: Ihr optionales Ziel ist es, den Ort wieder erblühen zu lassen. Dazu investieren Sie Geld in Renovierungen und vervollständigen Gemäldesammlungen. Und siehe da: Der Ort erstrahlt in neuem Glanz und Ezio kassiert massig Steuern.

Renovierungen
Verschönerte Geschäfte und öffentliche Gebäude steigern den Wert der Stadt und damit Ezios Einnahmen enorm. Außerdem senken die örtlichen Ladenbesitzer aus Dankbarkeit ihre Preise. Eine Win-Win-Situation!





Altaïrs Rüstung
Im Keller der Villa liegt die beste Rüstung des Spiels. Ezios Urahn Altaïr trug sie bereits. Um sie zu bekommen, benötigen Sie sechs Siegel aus den versteckten Assassinengräbern – und die sind ohnehin ein tolles Spielelement, was diese Aufgabe enorm motivierend macht!



Der mysteriöse Kodex
Altaïr hinterließ nicht nur seine Rüstung, auch seine zerstückelte Schatzkarte wartet auf Vervollständigung. Dazu benötigen Sie 22 verstreute Kodex-Seiten, die meist gut bewacht sind. Das Suchen der Seiten lohnt: Gefundene Exemplare erhöhen dauerhaft ihre maximale Gesundheit.

Die Statuen
Hinter der Villa stehen vier leere Sockel; darauf passen acht Statuen, die alle auf dem Anwesen versteckt sind. Jedes gefundene Figuren-Paar öffnet eine Schatzkammer – eine nette, aber auch etwas langwierige Suche.

Der Tag- und Nachtwechsel hinterließ bei uns gemischte Gefühle: Mal ist er dynamisch, und mal ist er an bestimmte Aufgaben gebunden, um eine bestimmte Stimmung zu erzeugen. Daher kann es vorkommen, dass Sie eine Mission bei Tage annehmen, dann aber Sekunden später bei Nacht unterwegs sind.

Nur auf den ersten Blick scheinen die Kämpfe identisch mit denen des ersten Assassin's Creed, denn schnell zeigen sich einige Verbesserungen: Ezio kann nun mehrere Waffen mit sich führen und per Kreismenü auch mitten im Gefecht wechseln. Neben bekanntem Gerät wie Wurfmessern oder Schwertern sind nun auch Dolche und Hämmer im Angebot, alle in mehreren Ausführungen mit jeweils verschiedenen Vor- und Nachteilen. Eine weitere Änderung zu Assassin's Creed: Konter-Attacken gelingen nun wesentlich schwieriger als zuvor, so dass die Kämpfe – obwohl immmer noch zu leicht – etwas an Anspruch gewinnen. Ezio kann jederzeit Heiltränke zu sich nehmen, das nimmt den Feinden etwas von ihrem Schrecken. Zudem weicht der Held nun per Tastendruck flink zur Seite aus, die Kämpfe wirken dadurch etwas flotter: Ansonsten bleibt das Meiste beim Alten: Ezio nimmt es grandios animiert mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf, das gut getimte Wechselspiel aus Angriff und Abblocken ist der Schlüssel zum Sieg. Klasse: Ezio kann nun im Nahkampf seine Widersacher packen und mit mehreren saftigen Attacken zu Boden ringen. Außerdem kann er Feinde entwaffnen, so dass er kurzzeitig auch beispielsweise einen Speer gegen seine Angreifer führen darf.

Welche Waffen und Attacken man auch nutzt: Die Gegner haben nichts zu Lachen. Assassin's Creed 2 ist deutlich brutaler als sein wenig zimperlicher Vorgänger: Ezio prügelt, sticht, schlitzt und durchbohrt, inklusive deutlicher Blutspritzer. Derbe Splattereffekte gibt's zwar nicht, doch trotzdem hat uns die USK-Freigabe ab 16 Jahren überrascht. Das Spiel erscheint in Deutschland ungekürzt!



ACTION SATT | Die turbulente Kutschfahrt nach Venedig ist spielerisch simpel. Aber sie macht Spaß!



IKARUS | Damit da Vincis Fluggerät nicht abstürzt, steuern Sie aufgeheizte Luft über Feuern an.

INTERVIEW MIT PATRICE DÉSILETS


Patrice Désilets ist Creative Director bei Ubisoft

„Teil 4, 5 oder 6? Klar, warum nicht?“

PC Games: Auf den Punkt gebracht: Mit welchem Motto hast Du Assassin's Creed 2 geplant?
Désilets: „Bei der Entwicklung lag unser Fokus darauf, dem Spieler eine große Vielfalt zu eröffnen und ihn an jeder Ecke zu überraschen. Im ersten Teil waren wir manchmal zu stark auf eine Sache fixiert und haben das Spielerlebnis daher zu sehr vereinfacht. Dieses Mal wollten wir den Spielern mehr bieten und sicherstellen, dass sie nicht in ein Muster hinein rutschen. Also wäre „Überraschung“ wohl unser zentrales Motto. In dem Moment, wo man glaubt zu wissen, wohin es bei Teil 2 geht, wechseln wir ganz einfach die Richtung.“
PC Games: Konntet ihr Technologie und Grafiken des ersten Teils wieder verwenden?
Désilets: „Wir konnten in der Tat viel der Technologie von Assassin's Creed wie Animationen, Charaktere oder Steuerung übernehmen. Aber mit dem zweiten Teil schufen wir eine gänzlich neue Welt, um unsere Story zu erzählen. Es ist meine erste Fortsetzung und ich liebe es! Ich liebe es, meine Marke und meine Werkzeuge zu kennen. Ich kann mich dann voll darauf zu konzentrieren, eine tolle Geschichte zu erzählen, den Spielern mehr und abwechslungsreichere Umgebungen zu bieten und einige Spielelemente zu verbessern, die im ersten Teil noch nicht ganz rund waren. Also ja, wir haben viel der Technologie benutzen können aber aufgrund der Natur des Spiels mussten wir eine völlig neue Welt erschaffen.“
PC Games: Wir waren überrascht, wie witzig das Spiel teilweise ist.
Désilets: „Im ersten Spiel waren wir recht ernst und das war auch so gewollt. Dieses Mal dachten wir uns jedoch: „Lasst und etwas Spaß haben!“ Es gibt natürlich noch recht ernste Momente, doch in anderen wird man auch lachen können. Ich denke, darum geht es doch in Spielen: Sie sollen unterhalten!“
PC Games: Habt ihr bei Ubisoft Montreal bereits die Weichen für den dritten Teil gestellt?
Désilets: „Noch konzentriere ich mich auf Teil 2. Doch ich muss sagen, dass ich mit meinem Team eher ein Universum geschaffen habe. Anfangs dachten wir vielleicht: ‚Gut, es wird eine Trilogie und fertig!‘ Aber ich glaube, wir haben da mehr geschaffen. Ist es eine Trilogie? Ich finde, das begrenzt Assassin's Creed. Es ist ein Universum, in dem es nun zwei Spiele für PC und Konsole gibt. Und da wären noch weitere Ableger für iPhone, PSP und DS. All das stammt aus dem Universum, das wir geschaffen haben. Wird es also einen vierten, fünften oder sechsten Teil geben? Klar, warum nicht?“


HOCH ZU ROSS | Wie schon im Vorgänger fühlt sich das Pferd etwas mechanisch an.

Auch die Steuerung haben die Entwickler verfeinert: Ezio lässt sich per Gamepad ein gutes Stück einfacher kontrollieren als noch Altaïr. So klettert der neue Held wesentlich flinker an Wänden und Türmen hinauf, auch greift er selbstständiger nach geeigneten Ecken und Kanten. Nur selten hat man das Gefühl, Ezio erkennt manch begehbaren Kletterpfad nicht sofort.

Die Technik wurde nur in Details verbessert, der Look ähnelt stark dem des ersten Teils. Texturen überzeugen mit Schärfe, die Gassen sind belebt und die Weitsicht auf den Türmen der Städte ist unverändert sagenhaft. Einziger Kritikpunkt: Manche der Gesichter wirken arg hölzern und dadurch unrealistisch – schade, wo doch gerade die Charaktere und die Story glaubhafter geschrieben sind als im ersten **Assassin's Creed**.

Sie haben es geschafft – und einen Artikel gelesen, dessen gesamter Inhalt sich vorwiegend auf die Xbox-360-Fassung stützt. Doch was erwartet uns in der PC-Fassung, die erst im 1. Quartal 2010 erscheint? Wir wagen die Prognose: **Assassin's Creed 2** wird grafisch vermutlich besser aussehen als die Konsolenfassungen, dabei aber auf einige störende Ladezeiten verzichten. Außerdem wird die Steuerung sowohl per Maus und Tastatur als auch per Gamepad gelungen sein – das war beim ersten **Assassin's Creed** nämlich schon so. Und wer weiß – vielleicht traut sich Ubisoft sogar an zusätzliche Effekte, wie es **Batman: Arkham Asylum** zuletzt mit seiner PhysX-Unterstützung gelang? Oder die PC-Fassung liefert zusätzliche Nebenmissionen und Aufträge mit, so wie es schon beim ersten Teil der Fall war? Wie man es auch betrachtet: Ubisoft legt großen Wert auf gute PC-Umsetzungen, das hat zuletzt **Prince of Persia** bewiesen. Daher machen wir uns überhaupt keine Sorgen: Das Warten auf die PC-Fassung lohnt sich bestimmt! ❑

MEINE MEINUNG / FELIX SCHÜTZ

„Endlich das Spiel, das schon der erste Teil hätte sein sollen.“

Ich mochte **Assassin's Creed**, doch geliebt habe ich's nicht: Es war mir zu eintönig! Gerade deshalb bin ich vom zweiten Teil so begeistert: Von den vielseitigeren Secrets, den cooleren Missionen bis hin zu der dichteren Story ist **Assassin's Creed 2** kein simpler Aufguß – es ist ein deutlich besseres Spiel! Für die Xbox-360-Fassung läge meine Wertung daher im hohen 80er-Bereich. Das lässt hoffen für die – vermutlich bessere – PC-Fassung, denn für die hat Ubisoft immerhin noch deutlich mehr Entwicklungszeit.

Meine Urteil für die Xbox 360-Version: **SEHR GUT**

MEINE MEINUNG / SEBASTIAN STANGE

„Ich mochte die Technik des ersten Teils. Endlich stimmt auch der Rest!“

Was für ein Spaß! **Assassin's Creed 2** ist nah dran am perfekten Open-World-Spiel. Die Story unterhält, die Charaktere sind sympathisch und das grundlegende Gameplay funktioniert prächtig. Schon im ersten Teil liebte ich es, über die Dächer der Städte zu sprinten und springen - nun habe ich endlich auch Anlass dazu. Nahezu alle Neuerungen funktionieren so wie gedacht, selten hat mich ein Spiel so in seinen Bann gezogen. Ich bin neidisch auf Sie! Denn Sie haben dieses tolle Abenteuer noch vor sich.

Mein Urteil für die Xbox 360-Version: **HERVORRAGEND**



Nein – dieser Artikel ist kein Test! Er ist eine wertende Vorschau auf Basis der Xbox 360-Fassung. So wertend, dass wir ausnahmsweise verraten, wie wir diese Version in etwa beurteilen *würden*. Doch wir sind und bleiben ein PC-Magazin – daher warten wir mit unserem Test natürlich bis zum Frühjahr 2010.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **1. Quartal 2010**

TRIUMPH DER STÄRKE!

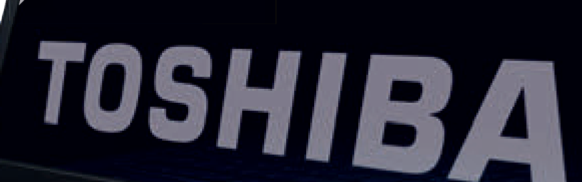
Power für die anspruchsvollsten Games mit perfekter Preisleistung: Dieses Multimedia Notebook in edlem Anthrazitgrau mit Stromlinien besticht durch sein 43,94cm Hochhelligkeits-Display im 16:9 Format. Dank des großzügigen Displays behalten Sie stets den Überblick und Multimediainhalte sowie Games lassen sich optimal darstellen. Der zusätzlich integrierte 10er Nummern-Block ermöglicht eine einfache und komfortable Zahleneingabe und per Schnellstartleiste steuern Sie Ihre Multimediaanwendungen einfach auf Knopfdruck.

Perfekte Vollausstattung

Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie mit Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 (2,53 GHz; 3MB L2 Cache; 1066 MHz FSB)

Ultraschnelle ATi Radeon Mobility HD 4650 Grafikkarte mit 1 GB DDR3 VRAM

43,94cm 17,3" 16:9 HD+ Display



HDMI





TOSHIBA Gaming Notebook SATELLITE L555-10N

- 43,94cm (17,3") HD+ 16:9 TFT Display (1.600 x 900) mit LED Backlight Technologie
- 4 GB RAM Arbeitsspeicher DDR3 (1066 MHz) • 400 GB Festplatte • HDMI Ausgang
- Super Multi DVD +-RW Brenner mit Double Layer • 4-in-1 Kartenleser
- LAN, WLAN b/g/N • Bluetooth V2.1 + EDR • 3 x USB 2.0 • e-SATA Anschluss
- HD-Webcam • Multi-Touch Touchpad • Tastatur mit separatem Nummernblock
- Li-Ionen Akku • Microsoft Windows 7 Premium (Dual 32 Bit/64 Bit)
- inkl. EURONICS Multimediasuite • 2 Jahre Garantie durch den Hersteller



Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/info/staerke**



Die EURONICS Verbundgruppe besteht seit 1969.



best of electronics!

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.

Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.



ERFOLGREICHER RETTER | Das Abenteuer des neuen namenlosen Helden zeigt, dass Piranha Bytes eben doch „fertige" Rollenspiele entwickeln kann.

Replay: Risen in der Rückschau

Von: Sebastian Weber

Piranha Bytes hat sich rehabilitiert, die Spieler sind begeistert – alles rund um Risen nach dem Release.

Piranha Bytes hat es geschafft: Die Fans der **Gothic**-Reihe sind zufrieden, nach der **Gothic** 3-Misere vor drei Jahren endlich wieder ein gelungenes Rollenspiel der Essener Entwickler in den Händen zu halten. Die Kritiker überschütten **Risen** fast durch die Bank mit sehr guten Wertungen. Die Verkaufscharts, seien es die bekannter Online-Versender oder die des klassischen Einzelhandels, werden von dem Abenteuer rund um den namenlosen Helden dominiert. **Risen** ist also nicht nur genau das geworden, was sich die Spieler gewünscht haben, sondern dürfte auch Entwickler und Publisher ein Lächeln ins Gesicht zaubern. Kein Wunder also, dass **Risen** auch in den Internetforen dieser Welt eines der heißesten Themen ist. Ob Hilfestellungen, Tipps und Tricks oder interessante Kniffe, mit denen Sie das Rollenspiel modifizieren können: Findige User graben allerlei Informationen aus. Die spannendsten haben wir auf den nächsten Seiten für Sie zusammengefasst.

Doch was machen die Jungs von Piranha Bytes nun, nachdem sie mit der Entwicklung von **Risen** fertig sind? Auf der Gamescom deutete Michael Hoge, seines Zeichens Projektleiter von **Risen**, bereits an, dass man an einem Konzept für ein neues Spiel arbeite. Ob dies ein Add-on wird oder gar ein zweiter Teil? Dazu schwieg man seinerzeit. Wir nutzten deshalb die Chance und baten Piranha Bytes erneut zum Interview. Wie zufrieden die Jungs mit ihrem Spiel sind, wie sie auf Kritik seitens der Fans und Kritiker reagieren und was die Zukunft bringt, das erfahren Sie in unserem Gespräch mit Björn Pankratz, Hauptverantwortlicher für die Story und Projektleiter von **Risen**. ❑

DAS SAGEN DIE SPIELER ZU RISEN

Seit dem 2. Oktober dürfen die Gothic-Fans endlich selbst Hand an Risen legen. Was Sie von Piranha Bytes' Rollenspiel halten, verraten wir hier:

Psychokiller07 | „Risen ist einfach ein **Gothic** mit neuem Namen."

EarMaster | „Es fühlt sich an, als wäre es **Gothic 3** zu Ende entwickelt, dafür aber mit einer völlig langweiligen Story. "

DanielUnruh | „Die Quests verströmen Suchtgefahr. Ich hoffe, es kommen noch ein oder mehrere Add-ons dazu raus."

Night-fish | „Alles in allem ist **Risen** nur Standardkost ohne irgendwelche besonderen Qualitäten."

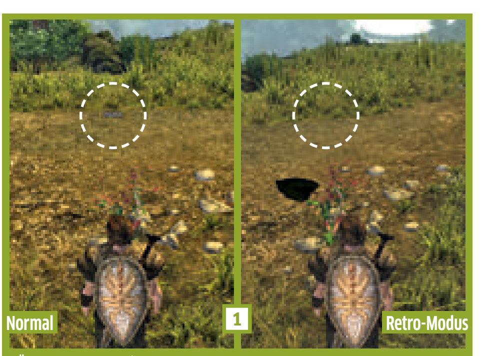
LSkywalker | „Ich empfinde die Story als lahm. Ein wenig mehr Geschichte und die knackiger verpackt, das wäre mir lieber gewesen."

Drag | „Ich finde, **Risen** ist **Gothic 3**, wie man es sich gewünscht hatte."

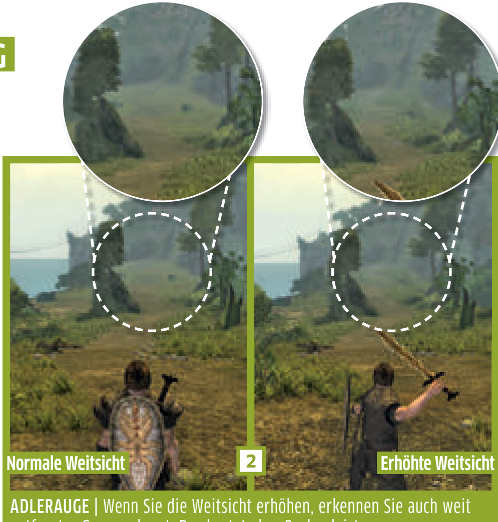
lukovski | „Einziger Kritikpunkt: Mit der Steuerung kann ich mich nicht so richtig anfreunden."

RISEN FÜR PROFIS: INI-TUNING

Bevor Sie in den ini-Dateien von Risen herumspielen, sollten Sie Sicherungskopien der Dateien anlegen!



FÜR ABENTEURER | Wer die Welt ohne Hilfen erkunden möchte, sollte in den Retro-Modus wechseln, dort gibt es keine Fokusnamen mehr.



ADLERAUGE | Wenn Sie die Weitsicht erhöhen, erkennen Sie auch weit entferntes Gras noch gut. Das kostet aber Rechenleistung.



3 **HILFLOS** | Der Retro-Modus deaktiviert auch die Questkarte, sodass Sie mehr suchen müssen.



Retro-Modus freischalten

Öffnen Sie die Datei `ConfixDefault.xml` mit dem Notepad von Windows. Die Datei finden Sie unter „`...\Risen\Data\ini`"
Ändern Sie dort folgende Zeile:
`RetroQuestMessageSystem="false"`
Ersetzen Sie das Wort `false` durch `true`.
Dies bringt folgende Änderungen:
- Keine Anzeige von Achievements
- Keine Anzeige von Objekten im Fokus (siehe Bild 1)
- Keine Questkartenfunktion (siehe Bild 3)
- Keine Questbeschreibung, sondern nur ein Tagebuch-eintrag

Sichtweite der Grasdarstellung erhöhen

Selbst auf hoher Detailstufe verschwindet entfernte Landschaft in Risen hinter einem Schleier. Suchen Sie deshalb in der Datei `ConfixDefault.xml` nach dem Eintrag `ViewRange="XXX"`. „XXX" enthält je nach Einstellung eine Zahl. Erhöhen Sie diese, zum Beispiel um 10.000, dadurch zeigt Ihnen Risen auch weit entfernte Landschaft an (siehe Bild 2). Jedoch steigt so der Hardware-Hunger.

Tasten frei belegen

Risen erlaubt es nicht, die Tasten für Schnellspeichern und -laden frei zu belegen. Diese Tasten konfigurieren Sie folgendermaßen um:
Öffnen Sie die Datei `ConfigUser.xml`.
Pfad der Datei unter Vista:
`C:\Users\Name\AppData\Local\Risen`
Pfad der Datei unter XP: `C:\Dokumente und Einstellungen\Name\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Risen`
Suchen Sie dort nach dem Eintrag:
`Key_F8="QuickSave_0"`
`Key_F9="QuickLoad_0"`
Nun können Sie jede beliebige Taste anstelle von `F8` und `F9` eintragen, solange diese nicht bereits anderweitig belegt ist. Genauso verfahren Sie bei allen anderen.

Hotfix für Nvidia-Grafikkarten

Besitzer von Geforce-Grafikkarten der 6er- und 7er-Reihe haben mit einem grauen Schleier zu kämpfen, der über der Grafik liegt. Piranha Bytes hat dafür inzwischen einen Patch veröffentlicht. Webcode: 27YU.

EASTEREGGS UND ANSPIELUNGEN

Piranha Bytes hat in Risen allerlei Anspielungen und Eastereggs versteckt. Wir stellen Ihnen einige vor:

• Der Pate
Um Konrad in der Hafenstadt dazu zu bringen, dass er wieder Schutzgeld an die Banditen zahlt, töten Sie seine beste Kuh und legen deren abgetrennten Kopf in sein Bett. Das kommt Ihnen bekannt vor? In Francis Ford Copollas Meisterwerk Der Pate findet Hollywood-Regisseur Woltz einen blutigen Pferdekopf als unmissverständliche Nachricht der Mafia unter seiner Bettdecke.



• The Big Lebowski
Piranha Bytes scheint einige Filmfans zu beschäftigen. Wenn Sie versuchen, in der Vulkanfestung durch das Tor rechts neben der Halle mit der Heiligen Flamme zu gehen, hält Sie der dort wachende Kommandant mit einem „Halt!" auf. Versuchen Sie es daraufhin noch einmal, zitiert er Walter aus dem Film The Big Lebowski: „Du begibst dich in die Welt des Schmerzes!"

• Immer gleicher Leuchtturmwärter
Jeder Leuchtturmwärter, der in der Gothic-Reihe vorkam, hieß Jack. Auch in der Hafenstadt von Risen wacht ein Jack über den dortigen Leuchtturm.

• Doofe Parole
In einer Quest sollen Sie für Cyrus ein Artefakt aus Severins Lager holen. Als der Held auf ein Passwort wartet, fragt ihn Cyrus daraufhin, ob er nun etwa eine Parole wie „Teriandoch" erwarte – das war in Gothic 1 das Losungswort, um zu den Wassermagiern im neuen Lager gelassen zu werden.

• Neuer Cheatmodus
In den Gothic-Spielen aktivierten Sie den Cheat-Modus, indem Sie während des Spiels „Marvin" eintippten. In Risen ist „Minsky" das Zauberwort, eine Anspielung auf Marvin Lee Minsky, einen amerikanischer Forscher auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz.

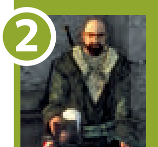
• Zusatzdialog
Wenn Sie den Abspann bis zum Ende anschauen, bekommen Sie zur Belohnung einen Extradialog zwischen dem Helden und Patty.

DIE BELIEBTESTEN NPCS

Welcher Charakter in Risen kommt bei den Spielern am besten an? Hier das Ergebnis unserer Umfrage*:



1 Patty
Die Tavernenbesitzerin aus der Hafenstadt, die Ihre Hilfe bei der Suche nach ihrem berüchtigten Vater und dessen Schatz benötigt, hat es unseren Lesern am meisten angetan.



2 Kapitän Romanov
Der zwielichtige Pirat bringt den Helden in große Gefahr und nutzt ihn aus. Dennoch ein herausstechender Charakter mit so manchem lockeren Spruch auf den Lippen.



3 Bronco
Der Ausbilder in der Vulkanfestung schindet die Rekruten. Er hat ein dunkles Geheimnis, das Sie aufseiten des weißen Ordens herausfinden.



4 Don Esteban
Der Herr der Unterwelt ist neben dem Inquisitor die wichtigste Schlüsselfigur in der Geschichte von Risen. Ob Sie nun für ihn arbeiten oder nicht, legen Sie sich nicht mit ihm an.



5 Ricardo
Der alte Miesepeter Ricardo kann den Helden von Anfang an nicht leiden und zeigt Ihnen das auch. Er steht am Steg des Banditenlagers Wache.

* Quelle: Umfrage auf pcgames.de

INTERVIEW MIT **BJÖRN PANKRATZ**

„Ein Teil des Teams arbeitet bereits an einem neuen Projekt."

PC Games: Risen ist nun einige Tage im Handel. Wie zufrieden seid ihr persönlich mit eurem Spiel, ist Risen genau das geworden, was ihr euch vorgestellt habt? Wie habt ihr die Reaktionen der Spieler und der Presse aufgenommen?

Pankratz: „Die Meinungen der Presse, unserer Fans und Kunden über Risen spiegeln das wider, was wir auch über unser Produkt sagen würden: gelungene Rollenspielkost, der man ansieht, dass sie von Piranha Bytes stammt und Spaß macht. Zufrieden sind wir mit dem Produkt, da es uns gelungen ist, ein bugarmes, gutes Spiel auf den Markt zu bringen, in dem wir unsere Erfahrung und die Wünsche und Anregungen unserer Fans haben einfließen lassen. Risen hat uns auch bei der Entwicklung Spaß gemacht und das merkt man dem Spiel an. Trotzdem sind einige Dinge sicher noch nicht ganz perfekt."


Björn Pankratz ist Projektleiter bei Piranha Bytes

PC Games: Ein Kritikpunkt, den man oft in den Foren liest, ist, dass den Leuten die Charaktermodelle – gerade die Frauen – nicht gefallen und dass die Animationen der Charaktere nicht besonders gut ankommen. Was antwortet ihr auf solche Vorwürfe?

Pankratz: „Natürlich diskutieren wir auch intern über die möglichen Kritikpunkte des Spiels. Unsere Aufgabe wird es sein, bei unserem nächsten Produkt auf der einen Seite unsere Stärken beizubehalten und weiter zu verfeinern und auf der anderen Seite die Kritikpunkte in den Fokus zu rücken, um diese zu verbessern."

PC Games: Was einige Spieler auch bemängeln, ist die Größe der Spielwelt. Gothic 3 war vielen Leuten zu groß und zu leer. Risen dagegen fällt manchem nun zu klein aus. Auf welcher Grundlage habt ihr die Spielwelt entworfen, wie habt ihr entschieden, wie groß sie werden soll, wie viele Orte sie umfasst und so weiter? Warum ist sie nicht größer ausgefallen, um dadurch mehr Raum für eine noch epischere Geschichte zu lassen?

Pankratz: „Die Größe der Spielwelt von Risen wurde bewusst so designt, um eine glaubwürdige Welt mit einer angemessenen Storydichte zu erschaffen. Jeder Ort in der Welt trägt auch seinen Teil zur Geschichte bei und alles, was man in der Welt sehen kann, ist auch zu erreichen. Unsere besondere Aufmerksamkeit galt den NPC-Ballungsgebieten wie der Hafenstadt, der Vulkanfestung und dem Banditenlager. Die Quests und Charaktere haben wir dicht und lebendig ausgearbeitet, ohne uns dabei aufgrund der damit einhergehenden Komplexität massiv Fehler einzuhandeln. Wir wollten die Welt nicht künstlich vergrößern, um sie später mit zu einfach strukturierten Grind-Quests zu füllen."

PC Games: Ein weiterer Punkt, den sowohl Spieler als auch Presse immer wieder kritisieren, ist die Story von Risen. Der Einstieg ist vielen zu langatmig, die letzten beiden Akte zu eintönig. War es eine bewusste Entscheidung eurerseits, die Story zweizuteilen?

Pankratz: „Das erste Kapitel in Risen ist bewusst das größte, um dem Spieler die Möglichkeit zu lassen, die Welt erst einmal ausgiebig

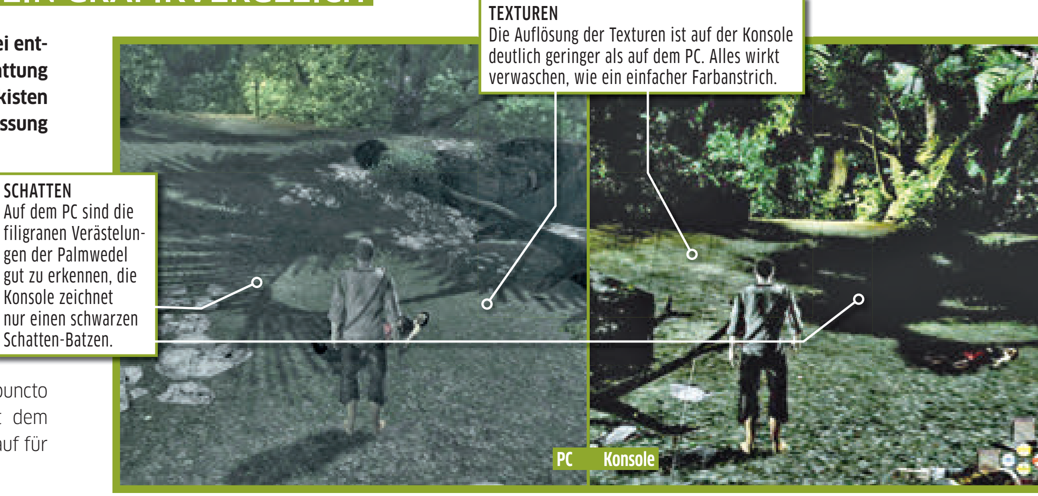
PC VS. KONSOLE: EIN GRAFIKVERGLEICH

PC-Spieler dürfen sich freuen. Bei entsprechender Hardware-Ausstattung hat Risen auf den grauen Rechenkisten im Vergleich zur Xbox-360-Fassung deutlich die Nase vorn.

Für die Xbox-360-Version von Risen zeichnet WizarBox verantwortlich, das sich im Rollenspielbereich mit Arx Fatalis einen Namen gemacht hat. Im Vergleich zur PC-Fassung kann die Konsolenversion aber weder grafisch noch in puncto Steuerung mithalten, man merkt dem Spiel an, dass es nicht von Grund auf für ein Gamepad entworfen wurde.

Der auffälligste Unterschied ist aber die grafische Präsentation. Publisher Deep Silver arbeitet momentan an einem Patch, der unter anderem schärfere Texturen beinhalten soll, dieser hängt aber noch in der Qualitätssicherung von Microsoft – dort muss das Update erst genehmigt werden.

Auffällig sind die schlechteren Texturen, die geringere Weitsicht und vor allem, dass Details im Vergleich zum PC fehlen. Beispiel: Vor dem Novizenhof zu Beginn des Abenteuers laufen Sie durch Felder, die auf dem PC dicht bewachsen sind. In der Konsolenfassung stehen nur einzelne Pflanzen in der Gegend herum – nämlich die, welche Sie für eine Quest benötigen (siehe rechts).



TEXTUREN
Die Auflösung der Texturen ist auf der Konsole deutlich geringer als auf dem PC. Alles wirkt verwaschen, wie ein einfacher Farbanstrich.

SCHATTEN
Auf dem PC sind die filigranen Verästelungen der Palmwedel gut zu erkennen, die Konsole zeichnet nur einen schwarzen Schatten-Batzen.



DETAILS FEHLEN
Die PC-Fassung ist voller Pflanzen und Details, auf der Xbox 360 fehlt das Grünzeug, was die Atmosphäre mindert und sogar Quests erleichtert.

HÄSSLICHER VOGEL
Die Charaktermodelle sehen auf der Konsole deutlich schlechter aus. Während man auf dem PC etwa die Struktur der Kleidung erkennt, fehlen solche Kleinigkeiten auf der Konsole.

kennenzulernen, bevor er sich für eine Fraktion entscheiden muss. Wir haben uns gegen eine Charaktergenerierung zu Beginn entschieden, damit man sich während des Spielens besser mit dem Helden identifizieren und seinen Charakter selbst weiterentwickeln kann. Ab dem zweiten Kapitel haben wir die Hauptgeschichte angezogen und in den letzten Kapiteln muss der Spieler dann die Fähigkeiten einsetzen, die er zuvor erlernt hat, und mehr Rätsel lösen. Einer der großen Vorteile des Spiels ist es aus unserer Sicht, dass jeder es auf seine Weise spielen und auch lösen kann. Daher geht die Anzahl der Spielstunden, die man mit Risen verbringt, je nach Spieler stark auseinander."

PC Games: Risen endet ja offen. Dürfen wir also ein Add-on erwarten? Oder arbeitet ihr schon an einer Fortsetzung?

Pankratz: „Lasst euch überraschen!"

PC Games: Gibt es Elemente, die ihr gerne in Risen gehabt hättet, die ihr euch aber nun für ein eventuelles Add-on oder eine Fortsetzung vorstellen könnt?

Pankratz: „Es gibt immer Elemente und Ideen, die es nicht ins Spiel schaffen. Einige davon werden verworfen und andere bleiben im Hinterkopf. Welche es in ein nächstes Spiel schaffen, können wir jetzt jedoch noch nicht sagen."

PC Games: Michael Hoge sprach auf der Gamescom ja davon, dass ihr direkt nach Ende der Arbeiten an Risen angefangen habt, ein Konzept für ein neues Spiel zu erstellen. Kollidiert das mit euren Zukunftsplänen von Risen? Was können wir erwarten?

Pankratz: „Natürlich arbeiten wir nach Beendigung eines Spiels an einem neuen Projekt. In der Konzeptphase sammeln wir dann zunächst Ideen und langsam kristallisiert sich heraus, was für ein Spiel es wird. Natürlich werden auch die Meinungen der Spieler und der Presse hierbei, genau wie bei unseren früheren Titeln, berücksichtigt."

PC Games: Ein weiterer Blick in die Zukunft: Wie sieht es mit dem Support für Risen aus? Klar ist das Spiel ziemlich bugfrei, aber leider nicht absolut. Wann können wir also mit dem ersten Patch rechnen und was wird dieser verbessern?

Pankratz: „Ohne Frage wird es auch für Risen Support geben. Zum Beispiel haben wir vor Kurzem bereits einen Hotfix für das Grafikkarten-Problem bei der Geforce-6er- und -7er-Reihe veröffentlicht."

PC Games: Die Gothic 3-Community war und ist sehr aktiv in Sachen Modding. Wie unterstützt ihr die Hobbyprogrammierer bei Risen? Plant ihr Modding-Tools? Wenn ja, was, und wann kann die Community damit rechnen?

Pankratz: „Da ein Teil unseres Teams mit dem Support für Risen beschäftigt ist und der andere bereits an dem neuen Projekt arbeitet, ist derzeit von unserer Seite kein Modkit geplant. Das hält Fans bekanntlich nicht davon ab, trotzdem Modifikationen am Spiel vorzunehmen."

IHRE LIEBLINGSSPRÜCHE

Piranha Bytes' Spiele waren schon immer für ihre raue Sprache bekannt. Welche Sprüche in Risen unseren Lesern am besten gefallen, erfahren Sie hier*:

1. **Kato:** „Na, Süße, darfst du auch schon mit einem Stab spielen?"
2. **Luis:** „Arschkrampen! Alles Arschkrampen ... Hicks."
3. **Kapitän Romanov:** „Hör zu, mein Junge. Ich trage schon seit 30 Tagen dieses stinkige Schwitzhemd an meinem Leibe. Meine Kleidung ist so speckig und dreckig , dass ich sie in die Ecke stellen könnte."
4. **Ricardo:** „Ist dir kalt? Nein, hier stinkt's!"
5. **Bronco:** „Jetzt gibt's was mit der groben Kelle!"
6. **Luis:** „Wartsch nur ab ... Wenn die Weischen hier aufkreutschen, sind wir alle im Arsch!"
7. **Ingvar:** „Tilda ist ständig am Quatschen. Das hält doch keiner aus!"
8. **Luis:** „Hast du meine Pierflasche gesehen? Sie war eben noch hier ... Hicks!"
9. **Dick:** „Und wehe sie ist schäbig wie die Nacht!"
10. **Brogar:** „Also halte besser deine Schnauze und lausche ..."

* Quelle: Umfrage auf pcgames.de

Fallout 3

GAME OF THE YEAR EDITION

Erhältlich für PC, PlayStation®3 und Xbox 360® inklusive aller 5 Add-Ons

„Wenn Sie sich dieses Jahr nur ein Spiel kaufen, liegen Sie mit Fallout 3 absolut richtig. Einfach: „sehr gut"."
Computer BILD Spiele

















WIDERLICH | Manche Sims sind geborene Abenteurer. Doch ein fieser Kakerlaken-Angriff lässt selbst die kühnsten Helden nicht kalt.

Die Sims 3: Reiseabenteuer

Von: Christoph Schuster

Indy und Lara haben ausgedient, ab jetzt übernehmen die Sims!

Bisher fuhr Electronic Arts in Sachen **Sims**-Erweiterungen eine ziemlich berechenbare Linie: Sieben Add-ons zum Erstling, Teil 2 bekam gar acht vollwertige Erweiterungen und sage und schreibe elf kleinere Zusatzpacks spendiert. Dass weitere Ankündigungen nach der Veröffentlichung von **Die Sims 3** nicht lange auf sich warten ließen, überraschte dementsprechend niemanden. Was uns mit den kommenden **Reiseabenteuern** bevorsteht, damit hatte aber in der Form wohl niemand gerechnet.

Einen ersten Vorgeschmack auf den grundlegenden Ansatz der ersten Erweiterung boten bereits die **Sims Stories**-Ableger wie **Die Sims: Inselgeschichten**. Dort existiert neben dem ursprünglichen **Sims**-Spiel ein Storymodus, in welchem es gewisse Ziele zu erreichen gilt. Dazu erfüllen Sie Aufgaben und tüfteln sich durch kleinere Rätseleinlagen. Die Entwickler integrierten also klassische Elemente aus dem Abenteuer-Genre in den Sims-Alltag und erschufen so eine frische Spielerfahrung. Die neueste Erweiterung **Reiseabenteuer** hebt dieses Konzept nun auf einen neuen Level, indem sie die einzelnen Stücke homogener verbindet. Statt eines separaten Modus packten die **Sims**-Väter Rätsel und Abenteuer einfach in die ganz normale **Sims**-Welt. In einem Moment stehen Sie noch im trauten Eigenheim und scheuchen Ihre virtuelle Familie durch den Alltag aus **Sims 3**. Im nächsten Augenblick zücken Sie schon das Handy und buchen einen Flieger gen Ägypten, China oder Frankreich.

Dort erwartet Sie erst mal ein nicht ganz unbekanntes Bild. Ähnlich wie in Sunset Valley, der Heimat der Sims, blicken Sie auf eine große Übersichtskarte mit diversen möglichen Ansatzpunkten.

Das Äquivalent zum simlischen Eigenheim stellt der Quartierbereich dar. Dort erholen sich Ihre Schützlinge von den täglichen Strapazen

Martial Arts

Die Sims orientieren sich neuerdings an Carl Douglas' 1974er-Tophit „Kung-Fu Fighting" und meistern fernöstliche Kampfsportarten.

REISE UM DIE WELT – DIE NEUEN ORTE DES ADD-ONS

Die Reiseabenteuer führen Ihre Sims in drei frische Regionen, die sich jeweils durch eine individuelle Kultur, eigene Spezialitäten und einen enorm hohen Wiedererkennungswert von der Heimat der Sims unterscheiden. Wir geben einen ersten Ausblick darauf, was Sie in der Fremde erwartet.

Ägypten

Im Land der Pharaonen spielen die mystische Sphinx und uralte Grabmäler selbstverständlich eine gewichtige Rolle. Abenteurer erwartet hier das Paradies mit zahllosen Schätzen, Rätseln und gefährlichen Kammern. Touristen kommen dank antiker Bauwerke und hübscher Oasen ebenfalls auf ihre Kosten, während sich Kulturfreunde auf dem örtlichen Basar vergnügen. Unser persönliches Ägypten-Highlight? Sie können sich in eine Mumie verwandeln oder einen der gammeligen Zeitgenossen in Ihre Sims-Familie aufnehmen und mit ihm die heimische Nachbarschaft aufmischen. Herrlich schräg!

China



Das mystische Asien hält die optimale Balance zwischen abenteuerlichen Ausgrabungstrips und kulturellen Angeboten. Ihr Sim lernt dort beispielsweise die hohe Kunst der Martial Arts und stärkt sich durch Meditation. Die frischen Fähigkeiten lassen sich dann direkt in Kaisergräbern und uralten Tempelanlagen anwenden. Um den tendenziell anstrengenden Trip gebührend zu beenden, wartet China noch mit einer ganz besonderen Fernost-Spezialität auf: opulenten Feuerwerken! Diese dürfen Sie sogar mit nach Hause nehmen. Aber wehe, Sie zünden eines innerhalb der eigenen vier Wände ...

Frankreich

Unsere europäischen Nachbarn halten für abenteuerwütige Sims zwar ein paar fallenbestückte Katakomben bereit, der Fokus liegt jedoch hauptsächlich auf Touristenattraktionen wie dem Eiffelturm. Abgesehen von dieser Grundausrichtung ist noch denkbar wenig bekannt. Bisher rückten die Entwickler weder mit Material noch mit näheren Infos heraus. Schade! Wir wagen dennoch einen „educated guess" und tippen darauf, dass hier das neue Foto-Feature intensiv Verwendung findet und Frankreich vor allem für „klassische" Sims-Spieler, die den Rätseln wenig abgewinnen können, gedacht ist.



und befriedigen Grundbedürfnisse wie Essen, Waschen und Schlafen. Außerdem lernen Sie Einheimische kennen. Die Interaktionsmöglichkeiten mit diesen fallen ähnlich aus wie mit den Nachbarn zu Hause im Sunset Valley. So entstehen aus flüchtigen Bekanntschaften mit der Zeit geschätzte Freunde oder gar Lebenspartner, die Sie in Ihren Sim-Haushalt aufnehmen können.

Eine gesteigerte Portion an kulturell Neuem und Interessantem finden Sie an landestypisch angehauchten öffentlichen Orten. Wo Ihre Schützlinge in **Sims 3** durch Fitnesscenter, Supermärkte und Bars streiften, warten in der Erweiterung Teehäuser, Dojos oder ein orientalischer Basar auf Ihren Besuch. Vieles davon wirkt sich zwar nur bedingt auf die bekannte Spielmechanik aus, verbreitet aber dank des exotischen Charmes eine frische Atmosphäre, die den Beigeschmack des Altbekannten problemlos übertüncht. Weiter geht unsere Tour mit waschechten Neuerungen, die sich auch tatsächlich auf das Gameplay auswirken. Diese erwarten uns in den zahlreichen Katakomben der drei Reiseziele. Mysteriöse und oftmals uralte Bauten gilt es zu erforschen. Dort entschlüsseln Sie Geheimnisse, heben Schätze und entschärfen fiese Fallen. An diesen Orten schmückt **Die Sims 3** nun der neue, bereits angedeutete Adventure-Anstrich. Natürlich kann und will **Reiseabenteuer** nicht mit ausgewachsenen Genre-Vertretern wie **Baphomet's Fluch**, **Tomb Raider** oder **The Legend of Zelda** mithalten. Doch die Wurzeln sind definitiv identisch. So ziehen und schieben Sie Statuen durch den Raum, um Schalter freizulegen und Platten im Boden zu aktivieren, oder kombinieren gefundene Artefakte mit verstaubten Schließmechanismen.

Zwar bewegten sich die Knobelpassagen während unserer Anspielzeit großteils im rudimentären Rahmen, sprich wir räumten Schutt beiseite, um Türen freizulegen, und klickten diverse Stellen und Objekte im Raum an, um Schalter zu finden. Doch mit zunehmender Spielzeit überraschten uns die Sims-Abenteuer tatsächlich mit einigen Stellen, an denen wir nicht auf Anhieb weiterkamen. Da wir nur einen Bruchteil der alten Gemäuer erforschen konnten, besteht entsprechend Grund zur Zuversicht, dass weitere Krypten und das tiefere Vordringen in mehrstöckige Katakomben durchaus auch gestandene Abenteurer fordern.

> „Wir wollten Länder mit hohem Wiedererkennungswert."
>
> Azure Bowie, Produzentin von Die Sims 3

Doch warum sollten Ihre Sims die Strapazen und Gefahren der Tempel und Gräber eigentlich auf sich nehmen? Ganz einfach: Einerseits natürlich, weil es Spaß macht. Und das tut es tatsächlich, davon konnten wir uns bereits selbst überzeugen. Andererseits locken zahlreiche Belohnungen, verborgen zwischen Sand und Staub. Geldwerte Schätze machen nur einen Bruchteil der Fundstücke aus. Einige der Objekte benötigen Sie beispielsweise zum Lösen Ihrer Aufgaben, während spezielle antike Münzen sich wiederum gegen besondere Belohnungen eintauschen lassen.

Als zusätzlichen Ansporn erhalten Sie für gemeisterte Trips sogenannte Visa-Punkte, die Ihr Ansehen in der Fremde widerspiegeln. Dieser Wert bestimmt unter anderem Ihre Aufenthaltsdauer. Nach einigen Tagen unter der brütenden

WAS HABEN WIR GESEHEN?

Nur keine Müdigkeit vorschützen – wir quälten uns für Sie um 4 Uhr morgens aus dem Bett und in den Flieger gen Frankreich.

Ziel unserer Reise war die Stadt Lyon, wo wir einen Tag in der französischen EA-Zentrale verbrachten. Nach einer kurzen Präsentation fühlten wir den neuen Sims erstmals persönlich auf den Zahn. Wir erkundeten in einer Betaversion Ägypten mit seinen Gräbern und Pyramiden. Die Version lief bereits sehr stabil, einzig kleinere KI-Aussetzer störten noch den Spielfluss. Diese sollen bis zum Release der Vergangenheit angehören, wie uns die Sims 3-Produzentin Azure Bowie versicherte. Die anderen beiden Urlaubsorte durften wir hingegen nicht selbst antesten.



KNIFFLIG | In den Vertiefungen im Boden und an den Wänden können Ihre Sims auf Schätze und Geheimschalter stoßen – oder auf gefährliche Fallen.



Azure Bowie arbeitet für EA Canada als Produzentin von **Die Sims 3: Reiseabenteuer**.

Sonne müssen Sie nämlich vorerst das Rückflugticket gen Heimat lösen. Dort erholen Sie sich einige Tage vom Jetlag, bevor Sie den nächsten Ausflug in fremde Gefilde buchen dürfen. Erfahrene Abenteurer mit einem hohen Visa-Level dürfen schlussendlich jedoch permanent im Ausland verweilen und sich dort sogar einen eigenen Wohnsitz zulegen.

Damit Sie bei der Fülle an Daten nicht den Überblick verlieren, integrierten die Entwickler ein rollenspieltypisches Logbuch ins Spiel, das Missionen, Fortschritte und Statistiken dokumentiert. Darüber hinaus führt das schlaue Helferlein auch Buch über die bei der Spielerschaft äußerst beliebten Sammelobjekte. So buddeln Sie unter anderem versteinerte Samen aus, die Ihre botanische Sammlung komplettieren, oder frönen wie im Hauptspiel dem Angelsport, um Ihr Fangbuch zu vervollständigen.

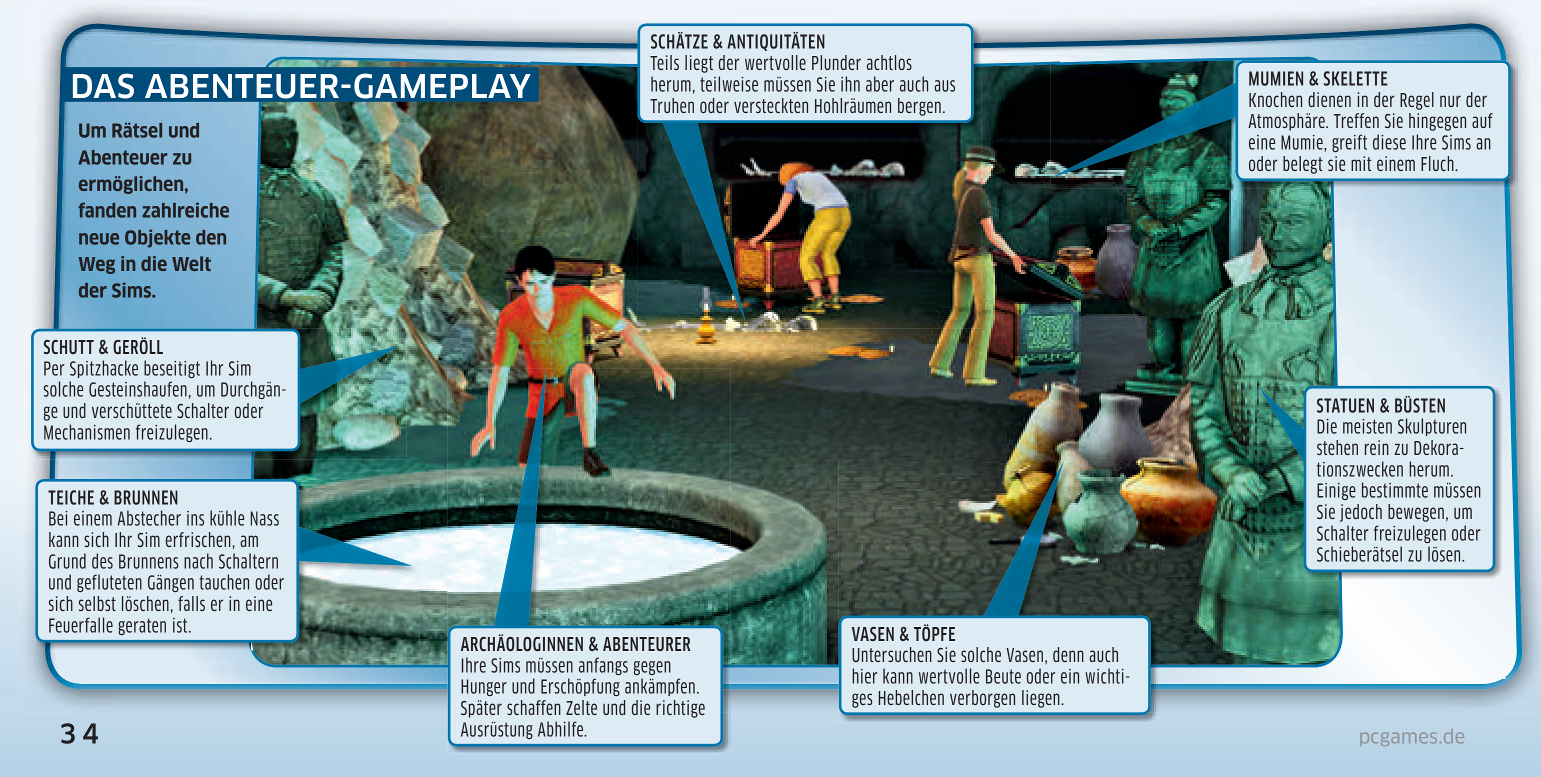
Apropos Community und Beliebtheit: Da die Sims-Fangemeinde zu den aktivsten und fleißigsten der Branche gehört, erscheint es natürlich nur logisch, dass die Entwickler dem Erweiterungspaket direkt einen Editor beilegen. Und EA erfüllt diese Erwartungen glücklicherweise umfassend. Somit kann jedermann eigene Gewölbe und Fallen entwerfen und seine Kerkerkreationen online mit Spielern auf der ganzen Welt teilen. Vorbildlich!

Dennoch stellt sich beim Stichwort „Vorbildlich" die Frage, ob EA angesichts der neuen Abenteuerausrichtung nicht die alten Sims-Fans aus dem Auge verliert. Hier können wir Entwarnung geben: Neben den Sammelobjekten warten, passend zu den Reisezielen designt, zahlreiche neue Möbel auf kaufwütige Sims-Freunde. Außerdem verfeinerten die Entwickler den Baumodus und ermöglichen endlich eine richtige, sogar mehrstöckige Unterkellerung der Anwesen. Auch fernab der neuen Reiseziele stehen also genug neue Inhalte parat.

Das Paket vervollständigen drei neue Fähigkeiten und drei neue Charaktereigenschaften, die das klassische Gameplay mit den neuen Abenteuern verknüpfen. So steigen Sims mit dem Charakterzug „Diszipliniert" besonders schnell in den Rängen der Martial Arts auf, während fotografisch begabte Sims leichter mit der neuen Fähigkeit „Fotografieren" zurechtkommen. Schlussendlich könnte Ihr Alter Ego noch der geborene Abenteurer sein, wodurch er die Strapazen der Aus-

DAS ABENTEUER-GAMEPLAY

Um Rätsel und Abenteuer zu ermöglichen, fanden zahlreiche neue Objekte den Weg in die Welt der Sims.



SCHÄTZE & ANTIQUITÄTEN
Teils liegt der wertvolle Plunder achtlos herum, teilweise müssen Sie ihn aber auch aus Truhen oder versteckten Hohlräumen bergen.

MUMIEN & SKELETTE
Knochen dienen in der Regel nur der Atmosphäre. Treffen Sie hingegen auf eine Mumie, greift diese Ihre Sims an oder belegt sie mit einem Fluch.

SCHUTT & GERÖLL
Per Spitzhacke beseitigt Ihr Sim solche Gesteinshaufen, um Durchgänge und verschüttete Schalter oder Mechanismen freizulegen.

TEICHE & BRUNNEN
Bei einem Abstecher ins kühle Nass kann sich Ihr Sim erfrischen, am Grund des Brunnens nach Schaltern und gefluteten Gängen tauchen oder sich selbst löschen, falls er in eine Feuerfalle geraten ist.

STATUEN & BÜSTEN
Die meisten Skulpturen stehen rein zu Dekorationszwecken herum. Einige bestimmte müssen Sie jedoch bewegen, um Schalter freizulegen oder Schieberätsel zu lösen.

ARCHÄOLOGINNEN & ABENTEURER
Ihre Sims müssen anfangs gegen Hunger und Erschöpfung ankämpfen. Später schaffen Zelte und die richtige Ausrüstung Abhilfe.

VASEN & TÖPFE
Untersuchen Sie solche Vasen, denn auch hier kann wertvolle Beute oder ein wichtiges Hebelchen verborgen liegen.

Dragon Age™ Origins

100% UNCUT

"Wer Dragon Age Origins nicht spielt, verpasst einen Meilenstein in der Rollenspiel-Geschichte." *Computer Bild Spiele, 10/09*

"Biowares Drachenzeitalter: düster, episch und kinoreif inszeniert. So muss ein erwachsenes Rollenspiel aussehen." *PC Games 09/09*

"Bioware zeigt, wie genial und fesselnd Offline-Rollenspiele sein können." *Buffed.de*

AB 5. NOVEMBER 2009 IM HANDEL!

ZWISCHEN RECHT UND UNRECHT LIEGT DIE HOFFNUNG.

Du bist ein Grauer Wächter, einer der letzten eines uralten Ordens. Es obliegt Dir, Hoffnung zu bringen, wo es keine gibt, ein Gefolge aus Helden anzuführen, zerfallene Königreiche zu vereinen und einen legendären Feind zu vernichten. Dies wird keine leichte Aufgabe - Deine Entscheidungen müssen schnell gefällt werden, manche brutal und oft tragisch - aber dies sind die Entscheidungen, die dieses Land vor Dämonen retten wird.



www.dragonage.de

FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™



dragonage.bioware.com















© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. In the U.S. and/or other countries."PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.


FORSCHERDRANG | Skelette und Knochen verzieren die uralten Grabkammern. Dennoch bleibt das Spiel bunte Familienunterhaltung.


SCHLAGFERTIG | Das Zerschlagen von Holzbrettern ist nur eine von zahlreichen Martial-Arts-Techniken, die Ihr Sim erlernen kann.

grabungen besser übersteht. Eine passende Fähigkeit als Gegenstück zu dieser Charaktereigenschaft gibt es zwar in dem Fall nicht, dafür meistern Ihre Sims aber neuerdings die Kunst des Nektarkochens. Wir schätzen, dass die simlische Variante des Schnapsbrenners oder Braumeisters Ihren virtuellen Freundeskreis erweitern dürfte ...

Zu guter Letzt müssen wir jedoch auch kritische Töne anschlagen: Noch hakt die Verschmelzung von Adventure-Elementen und den Sims an einigen Stellen. Die Kamerasteuerung funktioniert für eine Lebenssimulation beispielsweise optimal, bedeutet für einen Abenteurer allerdings weniger Grund zur Freude. Oft muss der Spieler manuell nachjustieren, um wichtige Objekte zu erspähen, während große, schwarze Leerflächen jenseits der Raumgrenzen an der Atmosphäre nagen. Zudem nervt der Zeitdruck: Wenn Sie eine fesselnde Expedition kurz vor dem erfolgreichen Durchbruch abblasen müssen, weil Ihr Sim zur Toilette muss oder duschen möchte und sich deshalb weigert, weiter im Dienste der Wissenschaft tätig zu werden, dann kann man nur entgeistert den Kopf schütteln. Leider gehen wir nicht davon aus, dass sich an diesen Kritikpunkten noch etwas ändert. Ganz anders ist es bei der oftmals problematischen Wegfindung: An dieser Stelle feilen die Entwickler tatsächlich noch bis zur finalen Fassung.

Für Sims-Fans gehört das erste Add-on sowieso zu den Pflichtkäufen dieses Herbstes und auch andere Spieler dürften der äußerst sympathischen Art der Sims kaum widerstehen können. Einige Animationen sind zum Schreien komisch und die Liebe zum Detail offenbart sich an jeder Ecke. Wenn Sie beispielsweise Ihr Liebesglück in Asien finden, futtert der daraus entstehende Nachwuchs mit kleinen Essstäbchen. Putzig, amüsant, liebenswürdig – da verzeiht man so manchen Fehler! ❑

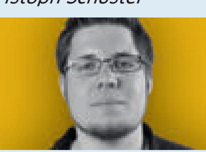
Staubiger Zeitgenosse

In den antiken Gräbern Ägyptens trachten neben zahllosen Fallen auch Mumien Ihrem Sim nach dem Leben.


LASSEN SIE'S KRACHEN! | In milden chinesischen Sommernächten genießen die Sims fantastische Feuerwerke.

ERSTEINDRUCK

Christoph Schuster



Während ich EAs bisherige Add-on-Eskapaden in Sachen **Sims** eher verteufelte – man denke nur an solchen Mist wie **Garten-** oder **IKEA-Accessoires**! –, staunte ich diesmal nicht schlecht. EA peppt das geniale Prinzip mit klassischen Abenteuer-Spielelementen auf. So bedienen die **Reiseabenteuer** nicht nur Fans, sondern üben sogar auf weniger **Sims**-begeisterte Core-Gamer einen gewissen Reiz aus.

GENRE: **Simulation**
ENTWICKLER: **EA Canada**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **19. November 2009**

S.T.A.L.K.E.R.

CALL OF PRIPYAT

DER NEUE S.T.A.L.K.E.R.:
DUNKLER, UNHEIMLICHER,
NOCH BEKLEMMENDER!

DIE FORTSETZUNG
DER ERFOLGSSTORY!

29,99
UNVERB. PREISEMPFEHLUNG

39,99
EVP

Metallbox mit Banderole
2x Aufnäher/Batches
Zippo mit Gravur des STALKER-Logos
Map A3 Druck
Tuch mit STALKER-Logo o. Gasmaske als Aufdruck

STRENG LIMITIERTE AUFLAGE

- FIRST-PERSON-SHOOTER-ACTION KOMBINIERT MIT TAKTIK-ELEMENTEN
- FOTOREALISTISCH NACHGEBILDETE GEBIETE RUND UM DEN TSCHERNOBYL REAKTOR
- RIESIGE OFFENE SPIELWELT MIT TOTALER HANDLUNGSFREIHEIT
- ÜBER 70 ABWECHSLUNGSREICHE SPANNENDE NEBEN-QUESTS





“S.T.A.L.K.E.R.“, „S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat“ © 2009 Transavision Ltd. Developed by GSC Game World. All rights reserved. ©bitComposer Games GmbH, 2009. Developed by GSC Game World. “ S.T.A.L.K.E.R.”, “S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat” are trademarks of Transavision Ltd. © 2009 Transavision Ltd. Distributed by NAMCO BANDAI Partners Germany GmbH. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license- All rights reserved.

Von: Felix Schütz

Logbuch des Captains, Erdenzeit 2009: Unermüdlich arbeitet Cryptic am ultimativen Star-Trek-MMO.

ACTION | In Bodeneinsätzen muss man seine Heldenparty ähnlich wie in KotOR taktisch klug einsetzen.

WER MACHT'S?

In manchen Foren herrscht noch Verwirrung darüber, wer das Spiel entwickelt und wo es seinen Ursprung hat. Die Erklärung:

Star Trek Online befand sich ursprünglich bei der Firma Perpetual Entertainment in Entwicklung. Die Lizenz wurde aber nach Auflösung des Studios an Cryptic verkauft. Dort wurde das Spiel noch mal von Grund auf neu entwickelt und hat daher mit dem eingestellten Vorgängerprojekt nichts mehr gemein.

Star Trek Online

AUF DVD
• Video zum Spiel

Unendlich sind nicht nur die Weiten des Alls, sondern auch die Auswüchse des gigantischen Star Trek-Franchise. Und doch: Auf ein erstklassiges Computerspiel, das die Lizenz vollständig und genüsslich ausschöpft, mussten Trekkies bislang verzichten. Daher sind die Erwartungen an Entwickler Cryptic (Champions Online) verständlicherweise riesig: Das Online-Rollenspiel Star Trek Online soll nichts anderes werden als die ultimative Star Trek-Erfahrung.

Ein World of Warcraft im All brauchen Sie nicht zu befürchten: Star Trek Online soll kein liebloser MMO-Abklatsch mit draufgestülpter Lizenz werden, sondern traut sich an ein paar innovative Ideen.

Das Spiel setzt rund 30 Jahre nach dem Film Nemesis ein. Die Föderation und das klingonische Imperium haben sich erneut zerstritten und befinden sich im Krieg. In den Konflikt mischen sich weitere Fraktionen ein, darunter die Romulaner, die Dominion sowie die Borg.

Der Spieler jedoch entscheidet sich „nur" zwischen zwei Parteien: Entweder er tritt für die Föderation ein oder er kämpft für das Reich der Klingonen. Welche Rasse er dabei verkörpert, ist gleichgültig: Dank eines umfangreichen Charaktereditors darf man nicht nur aus einer Vielzahl von Völkern wählen, sondern auch mit einer selbst erstellten Spezies loslegen. Egal für welche Fraktion man antritt, alle Spieler haben eines gemein: Jeder von ihnen startet sogleich als Captain eines eigenen, voll bemannten Raumschiffs.

Die Karriere als Captain der Sternenflotte beginnt ohne ein klares Ziel – es ist Aufgabe des Spielers, das All zu erforschen, neue Planeten zu entdecken und jene Quests zu meistern, die dort auf ihn warten. Als Klingone soll sich das Spielerlebnis – so Cryptics diffuse Beschreibung – zwar erheblich unterscheiden, doch ins Detail gehen will man noch nicht. Sicher ist: Schiffskapitäne beider Fraktionen können sich in drei grundlegende Richtungen entwickeln, sind dabei aber an keine festen Klassen gebunden: Jeder Captain kann sich auf einen Karrierepfad festlegen, etwa Ingenieur, taktischer Offizier oder Mediziner. Alle Richtungen bieten Spezialisierungen und Vorteile, die man mit der Zeit freischaltet.

Insgesamt steigt man dabei fünf militärische Ränge auf, was in etwa einer Levelgrenze von 50 entspricht. Mit jedem Rang erhält der Captain Zugriff auf ein erweitertes Arsenal an Schiffen – auch diese sind in drei Klassen gegliedert, nämlich Kreuzer sowie Eskort- und Forschungsschiffe. Diese Unterteilung soll die unterschiedlichen Designs der Serien widerspiegeln: Eskorten stehen für Kriegsschiffe wie etwa die Defiant aus Deep Space 9, während Forschungsschiffe eher solchen Gefährten entsprechen, wie man sie aus Voyager kennt. Kreuzer erinnern dafür an die Vehikel aus Star Trek: The Next Generation. Insgesamt sind Dutzende solcher Schiffe eingeplant, außerdem darf man sie ebenfalls in einem umfangreichen Editor optisch den





▲ **ENDTECKER** | Das Weltall frei zu erforschen, ist ein wichtiges Element von **Star Trek Online**. Missionen und Quests finden sich schon auf dem Reiseweg.

▼ **KUMPELS** | Offiziere beeinflussen nicht nur die Stärken und Schwächen eines Schiffs, sondern begleiten den Captain auch auf Bodenmissionen.

VÖLKER IM EIGENBAU

„Customization", also „Anpassungsfähigkeit" oder „Maßanfertigung", das ist seit jeher eine der großen Stärken von Cryptic-Spielen. Star Trek Online bildet da keine Ausnahme.

Generell können Sie in **Star Trek Online** viele (wenn auch nicht alle!) Völker und Spezies spielen, die Sie aus den Filmen und Serien kennen: Andorianer, Vulkanier, Klingonen und dergleichen. Allerdings haben Sie auch die Möglichkeit, in einem umfangreichen Charaktereditor eine eigene Rasse zu erschaffen. Dazu stellen Ihnen die Entwickler zahllose Charakterbausteine zur Verfügung, die Sie dann nachträglich noch im Detail anpassen dürfen: Spitze Ohren, Fühler auf der Stirn, knotig verwachsene Ohren und himmelblaue Hautfarbe sind nur einige Kombinationsmöglichkeiten. Aber es gibt auch Einschränkungen: Der Editor erlaubt es beispielsweise nicht, einen Wookiee aus dem **Star Wars**-Universum nachzubauen. Außerdem sind derzeit nur humanoide Rassen – also menschenähnliche Zweibeiner – geplant. Neben dem Aussehen darf man seiner Schöpfung auch spezielle Rassenboni zuweisen. Die so erstellte Spezies ist zwar kein offizieller Teil des **Star Trek**-Universums, doch immerhin darf man sie mit seinen Freunden tauschen.



eigenen Wünschen anpassen. Der Traum, einmal zu Fuß sein eigenes Sternenschiff von innen zu erkunden, bleibt Ihnen zumindest bei Release des Spiels leider verwehrt. Allerdings – und das ist wichtiger – darf man sein Schiff höchstselbst steuern, was bedeutet: Schubkraft, Neigung und dergleichen bestimmt der Spieler von Hand. Und wo das spannend wird, liegt doch auf der Hand: in den Raumschlachten.

Gefechte im Weltall basieren auf einem eigenständigen und für MMOs ungewöhnlich taktischen Kampfsystem. Ziel ist es, seine Gegner auszumanövrieren, Energiereserven flexibel auf Systeme wie Waffen oder Schilde zu verteilen und seinerseits die Abwehr des Gegners zu schwächen. Dann, sobald sich eine Lücke im Energieschirm des Feindes anbietet, feuert man eine Salve Torpedos auf ihn ab und schädigt so seinen Rumpf. Bei solchen Angriffen wird die gegnerische Bordbesatzung verletzt oder gar getötet – in dem Fall sinken beispielsweise Reparatur- und Regenerationsraten des Raumschiffes. Je nachdem, wie gut die medizinischen Fähigkeiten des Spielers sind, kann er womöglich noch Teile seiner Crew retten, ansonsten muss er seine Besatzung an einer befreundeten Basis ersetzen. Größere Schiffe haben natürlich auch mehr Personal und sind deshalb im Kampf leistungsfähiger. Außerdem erhält der Spieler im Laufe seiner Abenteuer eine Vielzahl von Gegenständen, die er in seinem Schiff verbauen darf. Vor allem aber wird dessen Stärke durch ein ungewöhnliches, zentrales Spielelement definiert: die Brückenoffiziere.

DIE ZEITLINIE VON STAR TREK

Zig Filme und Serien, dazu sogar eine verwirrende alternative Realität – wer soll da durchblicken? Wir listen alle Star-Trek-Serien inklusive Zusatzinfos auf.

NORMALER ZEITVERLAUF

2009
Unser Zeitalter

2151-2161
Star Trek: Enterprise

2063
Der erste Kontakt zwischen der Menschheit und Außerirdischen

2233
Nero erreicht die Vergangenheit und sorgt für eine alternative Realität, wie im jüngsten Film **Star Trek** zu sehen ist.

2255-2269
Star Trek: The Original Series

2365-2370
Star Trek: The Next Generation

2371-2378
Star Trek: Voyager

2369-2375
Star Trek: Deep Space 9

2387
Romulus, Heimatwelt der Romulaner, wird zerstört. Nero und Botschafter Spock reisen durch ein Zeitloch in die Vergangenheit zurück.

2399
Der Friedensvertrag zwischen Klingonen und Föderation wird aufgehoben.

2409
Star Trek Online

ALTERNATIVER ZEITVERLAUF

2258
Spock erreicht die veränderte Vergangenheit 25 Jahre nach Nero und muss die Zerstörung von Vulkan miterleben.

DER LETZTE KINOFILM – WIE PASST DAS ZUSAMMEN?
Verwirrend: Im jüngsten Film von 2009 reisen Spock und ein bösartiger Romulaner namens Nero in die Vergangenheit, wodurch sie die bekannte Geschichte verändern und eine alternative Zeitleiste auslösen. Dieser abgespaltene Handlungsverlauf spielt für **Star Trek Online** keine oder nur eine untergeordnete Rolle.

DAS ZEITALTER VON STAR TREK ONLINE
Das Jahr 2409 wurde noch nie in **Star Trek** behandelt, daher hat Cryptic jede Menge Freiheiten bei der Gestaltung und Erzählung seines Spiels. Auch bekannte Figuren aus Filmen und Serien beziehungsweise deren Nachkommen sollen Gastauftritte erhalten.


BASTELSPASS | Sämtliche Raumschiffe darf man in einem Editor den eigenen Wünschen anpassen.


KRIEG | Kämpfe nehmen zwar einen wichtigten Part in **Star Trek Online** ein, doch natürlich gibt es auch Boten-, Handels- und Sammelquests.

Was wäre Kirk ohne seine Getreuen Spock und Pille, Picard ohne Riker oder Worf? Das dachten sich auch die Entwickler und ersannen für Star Trek Online ein erweitertes „Pet“-System, eine Art Kumpelrunde für den Spieler: Je höher der eigene Rang, desto mehr treue Offiziere schart man als Captain um sich. Diese werden auf dem eigenen Schiff in spezielle Slots „eingesetzt“ und verbessern so dessen Eigenschaften. Offiziere leveln im Spielverlauf ebenso wie der Captain, werden mit Items ausgestattet und entspringen unterschiedlichen Klassenrichtungen – daher eignen sich manche für bestimmte Aufgaben besonders gut: Ein Forschungsschiff hat beispielsweise eine größere Menge an Slots für Wissenschaftsoffiziere als etwa ein Kreuzer – wer ein entsprechend ausgebildetes Team besitzt, kann das Schiff auf diese Weise zu Höchstleistungen antreiben. So könnte ein taktischer Offizier dafür sorgen, dass man anstatt einem gleich drei Protonentorpedos abfeuert.

Diese Offiziere, kombiniert mit den Schiffsklassen, den Skills des Captains sowie den sammelbaren Items, versprechen bereits viel Taktik und Tiefgang – und doch bietet Star Trek Online noch eine weitere, vollwertige Spielebene.

Bodeneinsätze und Erkundungsmissionen sind ein typischer Aspekt von Star Trek – die dürfen im Spiel nicht fehlen. Immerhin legen die Entwickler großen Wert darauf, dass sich alle von Hand designten Story-Quests so anfühlen, als würde man eine klassische Star Trek-Episode durchleben. Beispielsweise befindet man sich gerade auf einer Forschungsreise, als ein Hilferuf per Funk eintrudelt. Man beschließt, der Ursache nachzugehen – und gerät prompt in einen romulanischen Hinterhalt. Ist die Raumschlacht erst mal geschlagen, geht's ab in den Transporterraum zum Beamen. Wohin? In Star Trek

INTERVIEW MIT **DANIEL STAHL**, **ANDY VALASQUEZ** UND **CRAIG ZINKIEVICH**

„Was du dann tust, liegt allein bei dir.“

PC Games: Wie erzählt ihr eine Story, die auf so viele unterschiedliche Völker passen soll?

Stahl: „Egal, ob du von der Erde oder von Vulkan stammst, die Story richtet sich nur danach, dass du ein Captain der Sternenflotte bist. Wenn du das erste Mal das Weltraumdock der Erde verlässt, wird es deine Entscheidung sein, in welche Richtung du dein Schiff richtest und den Warpantrieb aktivierst. Während du die Galaxis erforschst, wirst du zweifellos Funksprüche und Hilferufe erhalten – was du dann tust, liegt allein bei dir.“

PC Games: Ihr habt vor allem von euren episodenartigen Story-Missionen erzählt. Was ist mit Nebenaufträgen, wie sehen die aus?

Stahl: „Wenn du damit die Einsätze meinst, in denen du einfach ins Unbekannte fliegst und es erkundest, diese Aufträge sind zufallsgeneriert. Trotzdem stellen wir sicher, dass es in jedem Winkel der Galaxie auch genügend handgemachte Nebenmissionen gibt, die zu den Völkern in der Gegend passen.“

PC Games: Wie wichtig sind die Brückenoffiziere wirklich für den Spieler?

Valasquez: „Sie sind ein wichtiger Bestandteil der Spielerfahrung! Ich meine: ‚Ich war es und werde es immer sein … Ihr Freund.‘ (Spock zu Captain Kirk, **Star Trek III**) Da man Offiziere unabhängig und vielfältig entwickeln kann, baut man eine richtige Beziehung zu ihnen auf.“

PC Games: Stichwort PvP – erzählt mal was!

Valasquez: „PvP in **Star Trek Online** macht Spaß! Wir haben verschiedene Szenarien für Föderation und Klingonen, sowohl am Boden als auch im All. Zusätzlich zu klassischen Arenen haben wir auch Szenarien mit Aufträgen und sogar offene, kompetitive PvP-Karten. Außerdem planen wir breit angelegte Raumschlachten, die deine Grafikkarte vermutlich an ihre Grenzen treiben wird. Ob es nun Kriegssimulationen zwischen Föderationsspielern, Scharmützel zwischen Föderation und Klingonen oder Gefechte zwischen klingonischen Häusern sind, PvP ist immer verfügbar.“

PC Games: **Champions Online**, jüngst von Cryptic veröffentlicht, hat nur mittelmäßige Kritiken erhalten. Habt ihr etwas daraus gelernt?

Zinkievich: „Man lernt tonnenweise Dinge, sobald man so ein Spiel veröffentlicht. Beide Spiele teilen sich die grundlegende Technik und Servertechnologie, also kommt alles, was das Programmierteam an der Engine zum Launch gebastelt hat, nun wieder uns zugute.“



Von links nach rechts: Daniel Stahl, Andy Valasquez und Craig Zinkievich, Produzenten bei Cryptic


GEGENSPIELER | Wie sich das Gameplay aufseiten der Klingonen genau von dem der Sternenflotte unterscheiden wird, steht derzeit noch nicht fest.


ZIEL | In Raumkämpfen müssen Sie auch berücksichtigen, in welche Richtung Ihre Phaserwaffen montiert sind. Dadurch ist man stets gezwungen, sein Schiff klug zu manövrieren.

Online werden Sie feindliche Schiffe entern, Borgwürfel und Raumstationen erkunden, aber natürlich auch ausgewählte Planeten erforschen.

Der Captain reist dabei in Begleitung seiner Offiziere. Bis zu fünf Kameraden kann er in einer Mission mitführen. Befindet man sich in einer Gruppe mit anderen Mitspielern, nehmen diese die Offiziersplätze ein. Das Geschehen erinnert auf den ersten Blick auch eher an **Knights of The Old Republic** denn an ein klassisches Online-Rollenspiel: Man darf den NPC-Offizieren Befehle erteilen und taktische Verhaltensweisen bestimmen. Auch Waffen soll es zuhauf geben, sie alle sind an den Charakteren sichtbar. Außerdem zeigen sich in solchen Missionen die Besonderheiten mancher Rassen besonders gut – Klingonen bevorzugen beispielsweise den Nahkampf. In Bodeneinsätzen haben Klassenspezialisierungen auch andere Auswirkungen als im All: Ein Captain kann beispielsweise zwar unabhängig von seinen Skills jedes Schiff kommandieren, das er möchte, doch zu Fuß ist er auf seine Talente angewiesen.

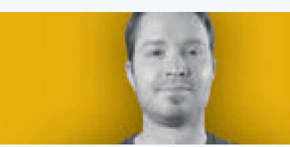
Wer nun den Eindruck hat, das Spiel sei mit seinen zwei grundverschiedenen Kampfsystemen auf bewaffneten Konflikt ausgelegt, vermutet richtig: Kampf wird einen Großteil des Spiels ausmachen. Allerdings soll es auch Situationen geben, die man friedlich lösen kann – erwarten Sie jedoch keine tiefgründigen Entscheidungsdialoge wie in **The Old Republic**.

Wie das spieleigene Wirtschaftssystem genau funktioniert und inwieweit die Spieler Crafting ausüben können, steht noch nicht fest – jedoch ist sicher, dass es beides in einer Form geben wird, die zu der Lizenz passt.

Das Spiel-Universum wird einige bekannte Orte aus den Serien zur freien Erkundung anbieten, darunter die Akademie der Sternenflotte in San Francisco und die Station Deep Space 9 im bajoranischen System. Solche und viele weitere Orte sind offene Regionen, in denen man anderen Spielern begegnen wird. Die meisten Story-Missionen hingegen sind instanziert, also nur für einzelne Spieler oder kleine Gruppen betretbar. Auch PvP ist fest eingeplant: Neben großen Schlachten zwischen ganzen Schiffsflotten wird es auch neutrale Zonen zwischen den Randbereichen von föderiertem und klingonischem Raum geben. Dort kämpfen Spieler nicht nur gegeneinander, sondern streiten auch um die Kontrolle bestimmter Systeme. Weitere Details zum PvP enthüllt Cryptic in unserem Interview auf der linken Seite – lesen Sie doch mal rein, es lohnt sich! ❑

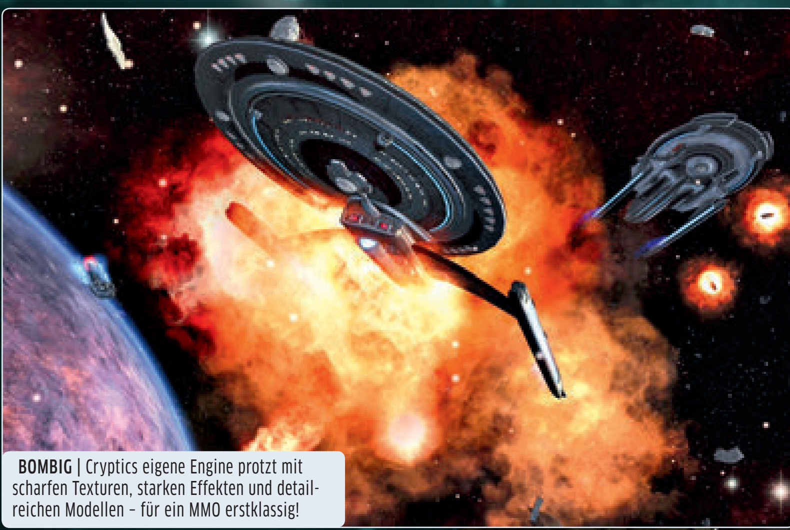
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Selbst ohne Lizenz wäre das noch ein tolles Projekt."

Aus **Star Trek** mache ich mir nicht allzu viel, ich bin kein Fanboy. Doch was Cryptic hier an Ideen (und Versprechungen) auftischt, da werde ich schon verflixt neugierig! Sich bewusst von der klassischen **World of Warcraft**-Formel wegzubewegen, halte ich für eine prima Entscheidung – ich will neue, frische Spielideen, und die liefert **Star Trek Online**. Vor allem auf die taktischen Raumkämpfe bin ich gespannt, da hebt sich das Spiel nämlich deutlich vom Über-Konkurrenten **The Old Republic** ab. Also stimme auch ich mal in den Chor vorfreudiger Fans mit ein: Cryptic, wann startet endlich die Beta?


BOMBIG | Cryptics eigene Engine protzt mit scharfen Texturen, starken Effekten und detailreichen Modellen – für ein MMO erstklassig!


AUSBLICK | Wird man in künftigen Add-ons auch andere Fraktionen wie die Borg oder das Dominion spielen können? Das **Star Trek**-Universum bietet da enormes Potenzial.

GESCHWISTERHIEBE | Die Big Sisters sind die härtesten Widersacher im Spiel.

Bioshock 2

Von: Jürgen Krauß

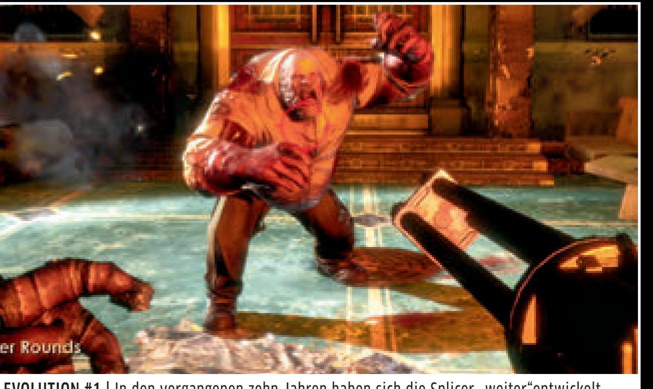
Große Änderungen bleiben aus – dafür bringen's die kleinen Details um so mehr!

Schauplatz: ein altes Fabrikgebäude im Herzen von San Francisco. Draußen erwärmt die nachmittägliche Herbstsonne trotz leichter Brise die Luft auf angenehme 21 °C. Doch das ist den 150 aus aller Welt angereisten Journalisten herzlich egal. Im Inneren des Gebäudes warten nämlich knapp 100 Xbox-360-Konsolen, die alle Anwesenden wie Sirenen in ihren Bann ziehen. Über die angeschlossenen Bildschirme flackert ein Häppchen Rapture, ein Hauch Unterwasserabenteuer, eine Prise Meeresboden – kurzum: eine erste spielbare Fassung von **Bioshock 2**!

Unser Zug von Alantic Express läuft in einen Unterwasserbahnhof ein. Eigentlich ist das gar nicht unsere Haltestelle, aber da ein monströser Eisklotz die Schotte vor uns blockiert, bleibt uns wohl nichts anderes übrig, als auszusteigen. „Der Level ist vom Anfang des Spiels, quasi direkt nach dem Tutorial", erklärt uns Lead Designer Zak McClendon später. Wie gewohnt weist uns eine Stimme über Funk den richtigen Weg. Unser Reiseleiter für diesen Ausflug ist Sinclair, Eigentümer der Plasmid-Entwicklungsfirma Sinclair Solutions und kein Unbekannter für alte **Bioshock**-Hasen. Die ahnen aber ohnehin schon, was zu tun ist: ein „Incinerate"-Plasmid (eine Art Zauberspruch) besorgen, um den Eisblock zu schmelzen. Doch Plasmide brauchen Adam, die Droge, die Rapture in den Abgrund geführt und uns im Vorgänger mit übermenschlichen Fähigkeiten gesegnet hat. Wir machen uns auf die Suche …

Dass wir in Bioshock 2 im Anzug eines Big Daddy stecken, ist mittlerweile nichts Neues mehr. Und da Big Daddys entworfen wurden, um Little Sisters bei ihrer Suche nach Adam zu unterstützen, sollten wir auch genau das tun: eine Little Sister auftreiben. Ein erstes Exemplar ist schnell gefunden; dank der gruseligen Lieder, die ihrem kindlichen Mund entfliehen, und des satten Brummens ihres kolossalen Begleiters ist das kleine Gör kaum zu übersehen beziehungsweise -hören. Bei diesen Klängen stellen sich uns vor Freude die Nackenhaare auf, spätestens jetzt sind wir vollends in Rapture angekommen – und wir sind verdammt noch mal gerne hier!

Wir staunen nicht schlecht, als wir dem Zweiergespann letztendlich gegenüberstehen. Statt der markanten, kugelförmigen Taucherglocke trägt dieser Big Dad-



EVOLUTION #1 | In den vergangenen zehn Jahren haben sich die Splicer „weiter"entwickelt.

INTERVIEW MIT **ZAK MCCLENDON** UND **HOGARTH DE LA PLANTE**

„Alles ist viel persönlicher!“

Zak McClendon ist
Lead Designer bei 2k Marin.

PC Games: Was hat es genau mit den Big Sisters auf sich?
De la Plante: „Also erst einmal: Es gibt mehrere von ihnen. Im Grunde sind sie Little Sisters, die erwachsen geworden sind und von Lamb als Sicherheitskräfte benutzt werden. Sie rücken immer dann aus, wenn die Adam-Wirtschaft außer Kontrolle gerät.“

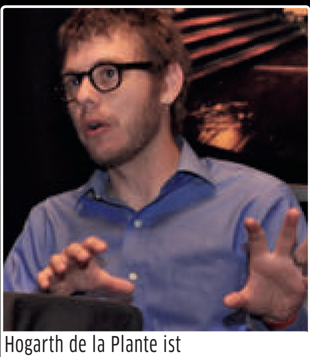
PC Games: Wer ist diese „Lamb“?
De la Plante: „Da kann ich euch nicht viel darüber erzählen, immerhin ist das Teil der Story. Nur so viel: Sie ist das ideologische Gegenteil von Andrew Ryan. Er gründete Rapture mit dieser kapitalistischen und individualistischen Idee [...], aber das ging ja bekanntermaßen schief. Aus den Trümmern erhebt sich nun Lamb und erzählt allen: ‚Hey, warum gehen wir nicht einen anderen Weg und arbeiten alle für das Gemeinwohl?‘“

PC Games: Und wo wir schon beim „Who's who“ sind: Wer ist Sinclair?
McClendon: „Sinclair ist der Haupt-Unterstützungscharakter, der euch im Spiel weiterhilft – ein bisschen so wie Atlas in **Bioshock 1**. Es ist ein Geschäftsmann aus Rapture [...], der den **King Kong**-Weg einschlägt: Er versucht, die Wunder der Unterwasserstadt an die Oberfläche zu bringen.“

PC Games: Wie wird der Spieler zu einem Big Daddy?
McClendon: „Das wird euch das fertige Spiel erklären. Das Schicksal des Spielers ist eng mit dem von Rapture verbunden und ihr werdet viel über das Big-Daddy-Programm erfahren.“

PC Games: Stichwort „neue Gegner“. Was ist ein „Rumbler“ und wie passt er in die Story?
De la Plante: „Er entstand eigentlich aus den Big-Daddy-Design-Experimenten, die wir für **Bioshock 1** gemacht haben. [...] Wir fanden ihn damals schon ziemlich cool, brachten ihn aber in Teil 1 nicht unter, also haben wir ihn für den Nachfolger modernisiert [...]. Ein Rumbler ist ein defensiver Big Daddy, er wirft Geschütztürme, um ein Areal zu verteidigen, und er bewegt sich sehr langsam. Aber seine Attacken sind ziemlich stark, er kann beispielsweise mit Granaten oder Raketen angreifen. Wie er in die Hintergrundgeschichte passt oder wo er herkommt, weiß ich ehrlich gesagt gar nicht – er ist einfach ein anderes Big-Daddy-Modell.“

PC Games: Wie stellt ihr sicher, dass die Spieler Rapture auch ein zweites Mal interessant finden?
McClendon: „Also erst einmal: Rapture ist ein riesiges Utopia, in dem es viele Orte gibt, die euch Teil 1 noch nicht gezeigt hat. Zweitens kopieren wir nicht einfach den Stil des Vorgängers [...]. Es sind seitdem zehn Jahre vergangen und die Stadt ist wesentlich maroder – immerhin wurden Teile vom Meer zurückerobert. Außerdem ist es eine einzigartige Erfahrung, einen Big Daddy zu steuern, Spieler haben somit eine ganz andere Verbindung zu Rapture – es ist viel persönlicher.“

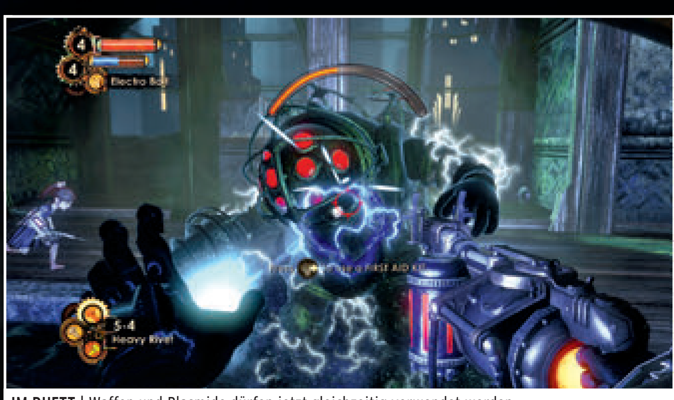


Hogarth de la Plante ist
Lead Artist bei 2k Marin.

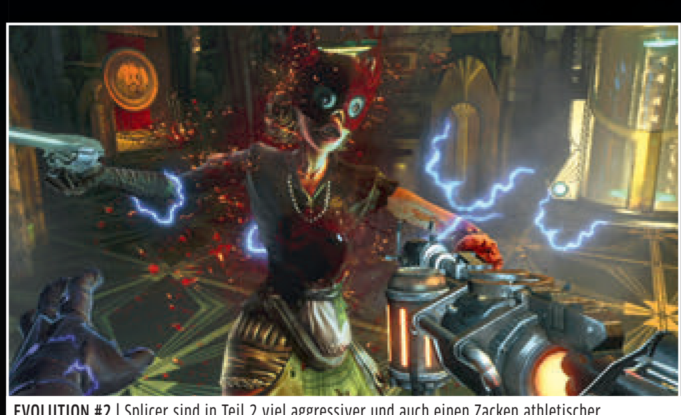
dy einen eher zylinderförmigen Helm und einen seltsamen Apparat auf seinen Schultern, der sich im folgenden Kampf als Geschütz-Schleuder herausstellt. Damit wirft der sogenannte Rumbler kleine Selbstschussanlagen in den Raum, die sofort das Feuer auf uns eröffnen. Aber auch wir haben in den zehn Jahren, die seit **Bioshock** in Rapture verstrichen sind, aufgerüstet: Dank der neuen Fallenmunition unseres Nietengewehrs ist der Klops im Taucheranzug schnell Geschichte. Seine Schutzbefohlene trauert leise weinend, doch als wir sie uns per Tastendruck auf die Schulter heben, scheint sofort alles wieder in Ordnung. „Komm, Mister Bubbles, da vorne liegt ein Engel“, flüstert sie uns ins Ohr und gibt mit einer Pheromonspur den Weg vor. Als ausgewiesene Rapture-Experten wissen wir: Engel = Leichen = Adam. Doch nicht jeder tote Körper eignet sich zur Adam-Ernte, also führt uns die kleine Schwester zu einem Verblichenen, der dummerweise genau im Fokus einer Überwachungskamera liegt. Hier kommt uns der neue Hack-Dart zu Hilfe: Mit dieser Waffe zapfen wir die Kamera aus sicherer Entfernung an und „überreden“ sie, für uns zu arbeiten. Beim Hacken haben sich die Entwickler das Feedback zum ersten Teil zu Herzen genommen: Das zu absolvierende Minispiel dauert nur wenige Sekunden und reißt uns nicht aus dem Spielfluss heraus. Dabei gilt es, einen horizontal wandernden Strich per Tastenbefehl in einem grünen Bereich anzuhalten – bei schwereren Hacks auch mehrmals hintereinander. Blaue Bereiche sind kleiner, aber noch erstrebenswerter: Hält der Strich dort an, gibt es eine vom Gerät abhängige Belohnung.

Die gehackte Kamera leistet uns bei dem, was jetzt kommt, gute Dienste: Nachdem wir unseren Protegé bei dem Toten abgesetzt haben, wittern einige Splicer das angezapfte Adam und beschließen, es sich mit Gewalt zu holen. Aber nicht mit uns! Dank von der Kamera herbeigerufenen Sicherheitsdrohnen, dem neuen Big-Daddy-Bohrer und einer Kombination aus Plasmid-Attacken und roher Gewalt schlagen wir den Ansturm schnell nieder, ohne dass der Kleinen was zustößt. Hey, Plasmide und Waffen gleichzeitig zu benutzen, fühlt sich richtig an. Es fühlt sich gut an. Es fühlt sich sogar so gut an, dass wir insgeheim **Bioshock 1** verfluchen, weil es dort nicht möglich war.

Wieder meldet sich Sinclair über Funk: „Das Adam reicht noch



IM DUETT | Waffen und Plasmide dürfen jetzt gleichzeitig verwendet werden.



EVOLUTION #2 | Splicer sind in Teil 2 viel aggressiver und auch einen Zacken athletischer.

SCREENSHOT-ANALYSE

Dieser Teil des HUD ist quasi identisch mit dem aus Teil 1. Die „2" hinter dem „Winter Blast" gibt jedoch immerhin Aufschluss über die Ausbaustufe des Plasmids. Drei Stufen soll es pro Plasmid geben.

Der Unterwasser-Shooter hat vor allem bei Bewegungs- und Gesichtsanimationen eine Schippe draufgelegt. Little Sisters krallen sich jetzt schon mal an ihrem Beschützer fest und schauen dabei ängstlich drein.

Fast jede Waffe kann mit drei Munitionsarten bestückt werden. Rivets (Nieten) gibt es beispielsweise auch in einer Variante mit Näherungsminen.

Der „Rumbler" ist ein neues Big-Daddy-Fabrikat. Er ist sehr träge, kann aber mit Raketen, Granaten und Geschütztürmen um sich werfen.

Das Waffenarsenal wurde komplett überholt und an die Bedürfnisse eines Big Daddy angepasst. Alles ist größer, brutaler und sogar aufwertbar.

nicht, du wirst noch eine Leiche finden müssen." Also das gleiche Spiel noch einmal: geeigneten Toten suchen, Splicer-Angriff abwehren, Little Sister wieder einsammeln. Beim zweiten Mal macht das Ganze schon weniger Spaß. Zum Glück sind wir das Mädel gleich los – müssten wir das ganze Spiel hindurch auf sie aufpassen, wäre das vermutlich schnell eintönig. Beim Abliefern steht wieder die obligatorische Gut-Böse-Entscheidung an: Falls wir nett sind und die Kleine „befreien", erhalten wir weniger Adam und das Wissen, etwas Gutes getan zu haben. Wählen wir hingegen „Ausbeuten", so gibt's mehr Adam und den faden Beigeschmack einer verwerflichen Schandtat. Schade, wie schon im Vorgänger lässt man uns hier ein bisschen alleine – die Auswirkungen unseres Handelns sind nicht abzusehen. Sind wir nun lieber gut oder böse? Und was haben wir dann davon? Gibt es nur „Schwarz" oder „Weiß" oder auch ein wenig „Grau"? Alles Fragen, die uns wohl erst das fertige Spiel beantworten wird, aus der ausweichenden Antwort von Lead Artist Hogarth de la Plante werden wir jedenfalls nicht so richtig schlau: „Ich würde nicht sagen, dass es so ‚Schwarz' und ‚Weiß' ist wie im Vorgänger, [...] in Bioshock 2 gestaltet sich das eher ein wenig subtiler." Aha!

Die abschließende Auseinandersetzung mit einer der Big Sisters ist jedenfalls das Highlight unseres Ausflugs und über jede Kritik erhaben. Und ja, es gibt, entgegen den ursprünglichen Aussagen, mehrere dieser zähen und agilen Biester. Und die setzen auf einen eindrucksvollen Auftritt: Die Musik schwillt an, Lampen bersten und Schatten huschen durchs Halbdunkel. Gänsehautstimmung. Vorsichtig schreiten wir voran. Sofort, als wir die „Große Schwester" erblicken, reißen wir unser schweres Maschinengewehr hoch und feuern das gesamte Magazin leer. Doch die Gute ist wieselflink. Blitz-Plasmid und weitere Maschinengewehrsalven kosten sie zwar viel Lebensenergie, doch bevor wir ihrem Dasein ein Ende bereiten können, gehen uns die Kugeln aus. Zum Glück gibt es den Winter Blast. Mithilfe dieses Plasmids frieren wir unsere Gegen-


SCHUTZMANN | Während unsere Kleine Adam erntet, halten wir ihr die Splicer vom Leib.



RENNVERBOT | Eine Renn-Taste suchen Sie vergebens, lediglich der Bohrer erlaubt Sprint-Attacken.

MEER-SPIELER

Man muss das Rad nicht immer neu erfinden – und ein Motivationssystem für den Mehrspielerteil auch nicht. Call of Duty 4: Modern Warfare macht's vor, Bioshock 2 macht's nach, wir erklären, wie es funktioniert.

In jeder Mehrspielerpartie sammeln Sie Erfahrung. Die wird in der Währung Adam dauerhaft gespeichert und ermöglicht Ihnen im Laufe der Zeit Zugang zu vielerlei Waffen-Upgrades, neuen Plasmiden und Charakterzubehör, wobei zuletzt Genanntes nur optischen Zwecken dient. Wer viel killt, kriegt viele Punkte, noch mehr Punkte kriegt allerdings derjenige, der nebenher verschiedene Aufgaben erledigt. Im Modus Capture the Sister eine Little Sister abzuliefern, wäre beispielsweise eine solche Aufgabe. Oder einen Big-Daddy-Anzug aufzuheben. Oder einen Big Daddy zu erledigen. Oder ein Geschütz zu hacken. Eine weitere Möglichkeit des kreativen Punktesammelns sind die sogenannten Challenges. Diese speziellen Nebenaufträge reichen von „Töte x Gegner, während du in der Luft bist!" bis hin zu „Brate y Big Daddys!" und erhöhen die Langzeitmotivation des Mehrspielermodus drastisch.



STROMSCHLÄGER | „Braten" von Big Daddys mit dem „Electro Bolt" bringt Zusatzpunkte.



über ein und setzen mit der brandneuen Raketen-Speer-Munition zum finalen Manöver an: Ein düsenbetriebener Pfeil, der schon im Flug Teile der Umgebung und hinzugeeilte Splicer in Brand steckt, bohrt sich Sekunden später in die Brust unserer Gegnerin, reißt sie von den Füßen und wirbelt sie wie einen Gummiball kreuz und quer durch den Raum. Eine folgenschwere Explosion besiegelt anschließend das Schicksal der Big Sister.

Jetzt nur noch das Feuer-Plasmid einsammeln, zurück zum Bahnhof und die Reise kann weitergehen – allerdings nicht für uns, die Präsentation des Einzelspielerteils ist hier zu Ende.

Das Fazit der Solo-Erfahrung: Es ist immer noch ein Bioshock. Es fühlt, klingt und spielt sich wie der Vorgänger, allerdings fehlt der große „Wow!"-Effekt, den Teil 1 aufgrund der grandiosen Inszenierung seinerzeit auslöste. Tja, wir kennen Rapture nun doch schon zu gut. Allerdings machen die vielen Detailverbesserungen den faden Schon-gesehen-Beigeschmack wieder wett: Das Hacken nervt nicht mehr so schnell, das gleichzeitige Verwenden von Waffen und Plasmiden fühlt sich perfekt an, das Leveldesign ist super, die Optik setzt noch einen drauf, die Gesichts- und Bewegungsanimationen haben einen Quantensprung hinter sich, es gibt neue Splicer und Big Daddys und so weiter und so fort. Einzig die Hintergrundgeschichte muss sich noch beweisen.

Nach einer kurzen Pause, die wir mit Interviews überbrücken, statten wir dem Mehrspielerteil einen Besuch ab. Interessanter Fakt: Dieser Part stammt nicht aus dem Hause 2k Marin, sondern geht auf das Konto der kanadischen Entwickler Digital Extremes (vergleiche Kasten „Digital Extremes? Nie gehört." auf Seite 46). Von den fünf Spielmodi, die in der finalen Fassung enthalten sein werden, dürfen wir auf dem Event drei selbst ausprobieren: Survival of the Fittest (Deathmatch), Civil War (Team Deathmatch) und Capture the Sister (leicht abgewandeltes Capture the Flag). Über die beiden anderen Modi schweigen sich die Entwickler noch aus; wir wissen



ALLE AUF DEN PAPA | Wer im Mehrspielermodus den Big Daddy mimt, wird schnell zum Ziel aller.



ELEKTRISIEREND | Natürlich beherrschen auch die Gegner im Mehrspielerteil Plasmid-Angriffe.

DIGITAL EXTREMES? NIE GEHÖRT.

Digital Extremes hat eine lange Spielegeschichte, auch wenn die Kanadier meist „nur" mitentwickeln. Bei Bioshock 2 kümmern sie sich um den Mehrspieler-Teil.



1993 gab es zwar Digital Extremes noch nicht, aber Firmengründer James Schmalz programmierte seinerzeit **Epic Pinball** quasi im Alleingang. Das erste Digital-Extremes-Produkt, **Silverball,** folgte noch im selben Jahr. Seitdem werkelte das Studio an zahlreichen Spielen mit, deren Titel mit „Unreal" beginnen, und hatte seine Finger bei **Dark Sector, Pariah** und der PlayStation-3-Fassung von **Bioshock** im Spiel.



KULT? VERDÄCHTIG! | In Rapture formiert sich ein Untergrund-Kult, der Ihnen mitunter in die Quere kommt. Wen verehrt er? Die Big Sisters? Die böse Gegenspielerin Lamb? Das ist noch geheim.

nur, dass es zusätzlich zu den fünf Spielarten zwei weitere geben soll, die aber, bis auf kleine Veränderungen, den bereits erwähnten entsprechen.

Unter Deathmatch und Team Deathmatch kann sich heutzutage wohl jeder etwas vorstellen. Wir treten dem Spiel als einer von fünf Splicern bei, die allesamt zwar mit eigener Hintergrundgeschichte und Optik daherkommen, sich aber spielerisch nicht unterscheiden. Überhaupt legt Digital Extremes Wert auf eine passende Story: Der Mehrspielermodus ist etwa ein Jahr vor den Ereignissen von **Bioshock 1** angesiedelt und veranschaulicht, wie es zur Zeit des Bürgerkriegs in Rapture zuging. Ansonsten sind diese beiden Modi Shooter-Standardkost, wenn auch mit Plasmiden, Geschützen und anderen Zutaten verfeinert. Nett: Mehrmals pro Runde taucht in den beiden Spielvarianten jeweils ein Big-Daddy-Taucheranzug im Level auf, mit dem sich ein Spieler zum Superkämpfer aufrüsten kann.

Bei Capture the Sister ist eher kontrolliertes Draufhauen angesagt: Die zwei Teams teilen sich in Angreifer und Verteidiger. Während die Angreifer versuchen, eine im Level sitzende Little Sister zu schnappen und zu einem Luftschacht zu bringen, ist es das erklärte Ziel der Verteidiger, genau das zu verhindern. Die Defensiv-Mannschaft schickt dabei zu Rundenbeginn einen Spieler im Big-Daddy-Kostüm ins Rennen, macht der aber die Grätsche, ist der vorteilhafte Anzug passé und der betroffene Spieler gelangt als Splicer zurück in die Partie. Nach Ablauf der Rundenzeit wechseln die Parteien die Seiten – gewonnen hat am Ende, wer die Little Sister öfter punktebringend in den Schacht geworfen hat. In diesem Modus fiel uns auch das Leveldesign positiv ins Auge: Die Spielwiesen sind zwar teilweise aus **Bioshock 1** oder **2** bekannt, wurden aber an die entsprechende Zeitperiode angepasst (was im Übrigen auch für Waffen und Plasmide gilt). Die Schlachten verteilen sich dabei gern auch mal auf mehrere Ebenen, bis zu drei Etagen sind keine Seltenheit. Das führt zwar anfangs zu Orientierungsproblemen, bietet aber genug Raum für taktische Gefechte.

Wer in Zeiten von Call of Duty 4 einen gelungenen Mehrspieler-Shooter abliefern will, muss sich einiges einfallen lassen … oder gut klauen. Und so bedient sich Digital Extremes großzügig am **Call of Duty**schen Erfahrungspunktekonzept – was für eine gute Portion Langzeitmotivation sorgen dürfte. Mehr dazu erfahren Sie im Kasten „Meer-Spieler" auf Seite 45. Im Großen und Ganzen ist die Mehrspielererfahrung gelungen, das Freischaltsystem ist motivierend und die Kämpfe sind knackig und abwechslungsreich. Gut, eingangs wirken die Auseinandersetzungen ein wenig konfus – wenn zehn Spieler gleichzeitig mit Plasmiden um sich werfen, ist es mitunter verwirrend bunt auf dem Bildschirm. Wer sich aber daran gewöhnt hat, wird mit vielen interessanten Details belohnt: Beispielsweise erhalten Spieler, die mit der Kamera Aufnahmen von getöteten Gegnern knipsen, einen Schadensbonus auf ebenjenen Gegner. Diese und viele weitere Finessen prägen das Mehrspieler-Konzept von **Bioshock 2**. Gut so!

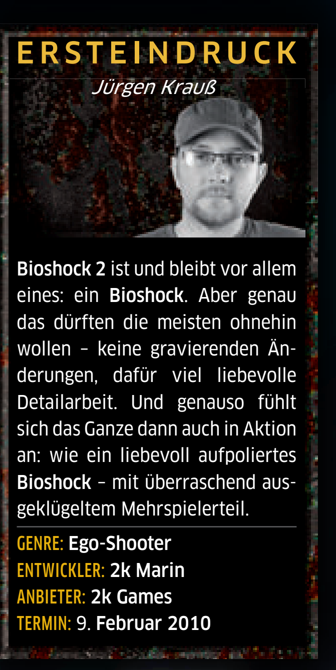
Alles deutet darauf hin, dass uns im Februar 2010 wieder einmal ein ganz besonderes Stück Software-Geschichte bevorsteht. Die Spielmechanik hat sich zwar nicht großartig verändert, fühlt sich aber dank der Detailveränderungen wesentlich ausgereifter an. Gleiches gilt für die Optik: Große Veränderungen bleiben aus, aber die Details – allen voran Bewegungs- und Gesichtsanimationen – begeistern vollends. ❑



AUSSENSEITER | Obwohl Sie einer von ihnen sind, treten Sie auch immer wieder gegen Big Daddys an.

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß



Bioshock 2 ist und bleibt vor allem eines: ein **Bioshock**. Aber genau das dürften die meisten ohnehin wollen – keine gravierenden Änderungen, dafür viel liebevolle Detailarbeit. Und genauso fühlt sich das Ganze dann auch in Aktion an: wie ein liebevoll aufpoliertes **Bioshock** – mit überraschend ausgeklügeltem Mehrspielerteil.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: 2k Marin
ANBIETER: 2k Games
TERMIN: 9. Februar 2010


EA SPORTS
It's in the game.™
FUSSBALL MANAGER 10
FM 10
NICHTS HÄLT DICH AUF!
NEU: JETZT MIT ONLINE-MODUS.
• Spiele online mit bis zu 7 Freunden
• Gib Anweisungen vom Spielfeldrand
• Über 37.000 Spieler und 32 lizensierte Ligen
Mehr Infos auf FM10.DE
BUNDES LIGA
PC DVD
FUSSBALL MANAGER 10
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2005 FIFA
© 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts.



ERWISCHT | Wenn Sie sich an Gegner heranschleichen, genügt ein Tastendruck, um die Fieslinge aus dem Weg zu räumen.

HÜBSCH | Kabaretts und Nachtclubs spielen eine wichtige Rolle im Spiel, da Sie sich darin vor Verfolgern verstecken können.

The Saboteur

Von: Sebastian Weber

Schon wieder Zweiter Weltkrieg? Was öde klingt, peppt Entwickler Pandemic mit jeder Menge guter Ideen auf.

Man wähle den Zweiten Weltkrieg als Bühne, nehme GTA 4 als Grundgerüst und mische es mit einem großen Löffel Assassin's Creed und einer Spur Arcade-Rennspiel. Heraus kommt Pandemics Versuch, ein inzwischen überstrapaziertes Setting wieder richtig interessant zu machen. In Paris durften wir kürzlich The Saboteur anspielen und uns selbst davon überzeugen, wie spannend die Kalifornier den Kampf der Résistance gegen die Nazis inszenieren.

Den Anstoß für die Story von The Saboteur erleben wir in der ersten Mission, die wir spielen dürfen. Sie schlüpfen in die Haut von Sean Devlin, einem irischen Draufgänger und Rennfahrer, inspiriert von William Grover-Williams, einem britischen Rennpiloten, der der Résistance half. Zu Beginn von The Saboteur bricht Sean mit einem Freund in eine Fabrik der Nazis ein. Er hat das Ziel, den Rennwagen seines Rivalen, des SS-Offiziers Kurt Dierker, zu sabotieren. Jedoch läuft das Vorhaben schief, die beiden werden von den Nazis aufgegriffen und verdächtigt, britische Spione zu sein. Sean kann sich im letzten Moment befreien, kurz nachdem die Nazis seinen Freund erschossen haben – ab diesem Moment schwört Sean Rache, das beherrschende Motiv des Spiels. Es folgt eine atemberaubende Flucht: Wir schleichen durch die Fabrik, unbewaffnet. Hinter einer Ecke erspähen wir einen deutschen Offizier, der gerade den Gang entlangschlendert, den Rücken zu uns gewandt. Die Strg-Taste gedrückt, pirschen wir uns vorsichtig an den Ahnungslosen heran. Als wir nahe genug dran sind, genügt ein Druck der E-Taste und Sean springt auf, packt den Kopf seines Opfers, wirbelt diesen herum. Es knackt, der Nazi sackt in sich zusammen. So bekommen wir die erste Waffe, die auch sogleich zum Einsatz kommt. Bis wir endlich einen Fluchtwagen finden, segnen noch etliche Nazi-Schergen das Zeitliche.

Mit unserem fahrbaren Untersatz brettern wir durch das schwere Metalltor, das die Fabrik sichert. Dieses zerbirst unter lautem Getöse, wir sind entkommen. Der Radau alarmiert aber die deutschen Truppen. Wie in GTA sehen wir nun auf der Minimap, die links unten am Bildrand angezeigt wird, einen roten Kreis um uns herum. Solange wir uns in diesem befinden, suchen uns die Nazis. Entfernen wir uns daraus, haben wir eine Chance zu entkommen. Ebenso wie in GTA gibt es verschiedene Stufen des Alarms: Anfangs sind die Besatzer eher misstrauisch. Sobald Sie sich also in einem gesperrten Gebiet befinden oder sich auffällig verhalten, füllt sich langsam ein gelber Ring um die Minimap. Erreicht dieser sein Maximum, lösen Sie einen Alarm aus. Entfernen Sie sich dagegen schnell genug aus dem Sichtfeld einer Wache, nimmt der gelbe Warnkreis wieder ab. Die restlichen Alarmarten fallen ähnlich wie im Rockstar-Vorbild aus: Je gesuchter Sie sind, desto mehr und desto stärkere Gegner sind Ihnen auf den Fersen, außerdem fällt der besagte rote Kreis dann immer größer aus.

Neben der plumpen Flucht stehen Ihnen aber auch andere Möglichkeiten offen, den Nazis zu entkommen: Überall im besetzen Paris gibt es Verstecke, in denen Sie sich vor Ihren Verfolgern verbergen und so einen ausgelösten Alarm vergessen machen können. Ob Nachtclub, öffentliches Pissoir



OFFENSICHTLICH | Rot markierte Objekte (siehe Gasflaschen) sollten Sie im Kampf bevorzugt unter Feuer nehmen.



GESCHICKTER KERL | Sean kann überall herumklettern. So kommen Sie oftmals unbemerkt an Gegnern vorbei.



RASER | Rennspielelemente sollen in **The Saboteur** eine wichtige Rolle spielen. Welchen Stellenwert sie am Ende tatsächlich einnehmen, können wir aber noch nicht einschätzen.



SCHLÄGER | Wenn Sie keine Waffe haben, dürfen Sie sich auch im Nahkampf versuchen. Das ist aber riskant.

oder sogar Bordsteinschwalbe, die Sie kurzerhand für einen Kuss heranziehen und so den Verdacht von sich ablenken – die Möglichkeiten sind vielfältig, wenn auch nicht immer glaubwürdig.

Wie stark der Schwierigkeitsgrad durch einen Alarm steigt, erleben wir sogleich in der zweiten Mission, die wir spielen dürfen. Diesmal befinden wir uns bereits im besetzten Paris. Unser Auftrag: eine schwer bewachte Flak der Deutschen sabotieren, unter Zeitdruck. Wie wir dabei vorgehen, liegt völlig in unserer Hand.

Deshalb versuchen wir zuerst den leisen Weg über die Dächer. Sobald ein Gebäude so aussieht, als könne Sean es erklimmen, sorgt Pandemic dafür, dass es tatsächlich klappt. Wir rennen auf ein Haus zu, drücken die Leertaste, die Sean springen lässt, und der fitte Ire zieht sich einen Fenstersims hinauf. Sobald Sean zu klettern begonnen hat, leuchten alle Stellen, an denen sich der Held festhalten kann, blassweiß auf. So finden wir schnell den Weg ein Gebäude hinauf, mit wenigen Tastendrucken stehen wir auf dem Dach und genießen kurz den Ausblick. Pandemic hat es tatsächlich geschafft, Paris glaubwürdig einzufangen. Vor uns erstreckt sich ein Meer aus Häuserdächern, wir erspähen den Eiffelturm und Notre-Dame. Ein gelbliches Symbol vor uns zeigt jedoch, wo wir eigentlich hinsollen, viel Zeit für Sightseeing haben wir nicht.

Wir bleiben tatsächlich lange unentdeckt, springen von Dach zu Dach, hangeln uns Regenrinnen entlang oder klettern Fassaden hinauf. Auf der Minimap zeigen rote Punkte, wenn Nazis in der Nähe sind – allerdings nur, wenn Sean sie zuvor gesehen hat. Ähnlich wie in **Commandos** müssen vorsichtige Saboteure einschätzen, wann sie gesehen werden und wann die Luft rein ist, denn erspäht eine Wache Sean, geht der Alarm los. Das blüht uns leider auch, als wir einmal unvorsichtig über eine Mauer spitzen. In Windeseile haben wir Dutzende Soldaten um uns, die das Feuer eröffnen. Eine aussichtslose Situation, da wir ohne Waffe dastehen.

Also laden wir den letzten Checkpoint und versuchen die offensivere Variante. Wir schleichen uns diesmal durch die Gassen, überwältigen unbemerkt einen gegnerischen Soldaten und stibitzen seine Waffe. Nun geht das Geballer los. Wie in einem typischen Third-Person-Shooter rennen wir



Anzeige

FORTSETZUNG DEINES GREY WARDEN ABENTEUERS VON SEITE 5

Du bist im Heerlager in den Ruinen von Ostagar angekommen und das Beitrittsritual der Wächter wird bald beginnen. Wie willst du die Zeit bis dahin nutzen?

- **Dein Motto als kriegerischer Zwerg ist: Kenne den Feind. Deshalb versuchst du, mehr über die Dunkle Brut herauszufinden. Lies weiter unter: www.pcgames.de/zwerg-a**
- **Du wartest lieber ab was kommt – und hältst solange Ausschau nach einem ordentlichen Kampf. Lies weiter unter: www.pcgames.de/zwerg-b**



INTERVIEW MIT **TOM FRENCH**

„Wir machen bewusst kein Kriegsspiel."

PC Games: Der Grafikstil von The Saboteur, also die Mischung aus Schwarz-Weiß- und Farbelementen, ist ungewöhnlich für ein Spiel. Wie seid ihr darauf gekommen?
French: „Das ist ganz einfach. Egal wie viele Nazis wir in unser virtuelles Paris packten, es kam nie dieses unbehagliche Gefühl einer besetzten Metropole auf. Unsere Idee war also, der Welt sozusagen das Leben auszusaugen, indem wir ihr im wahrsten Sinne des Wortes die Farbe nehmen. Mit diesem Ansatz im Hinterkopf haben wir uns etliche Film-noir-Beispiele angesehen, um uns darüber klar zu werden, wie wir The Saboteur optisch umsetzen."
PC Games: Im Spielverlauf befreit man also Paris von den Besatzern? Wie funktioniert das im Detail?
French: „Ich tue mich schwer damit, zu sagen, dass der Spieler Paris befreit. Vielmehr inspiriert der Held die Welt, bringt Hoffnung. Aber letztlich besetzen die Nazis nach wie vor Paris. Der Spieler zeigt mit seinen Aktionen eher den Widerstand gegen die Besatzer statt sie direkt zu bekämpfen. Dadurch kehrt die Farbe nach und nach wieder in die Welt zurück. Wenn du dann in einem „befreiten" Gebiet einen Kampf gegen die Nazis startest, unterstützen dich die Kämpfer der Résistance."
PC Games: Spiele im Zweiten Weltkrieg gibt es wie Sand am Meer. Habt ihr keine Angst, dass The Saboteur in der Masse verschwindet.
French: „Wir haben The Saboteur deshalb vom ersten Tag an so angelegt, dass es eben nicht das typische Zweiter-Weltkrieg-Spiel ist. Es fängt bei der grafischen Gestaltung mit all den Schwarz-Weiß-Elementen an, geht aber so weit, dass man eben nicht einfach einen Soldaten im Krieg spielt, der die Normandie befreit oder so. Unser Held ist ein Rennfahrer, der im Spielverlauf nur auf Rache sinnt. Deshalb haben wir ihn zum Beispiel auch als Iren entworfen, um ihm jedes politische Motiv zu nehmen."
PC Games: Wie viel im Spiel ist dann Fiktion, wie viel basiert auf historischen Fakten?
French: „Wir sehen The Saboteur als historisch inspiriert an. Wir wollten eher ein Indiana Jones-ähnliches Spiel machen als einen ernsthaften Titel wie etwa Der Soldat James Ryan. Deshalb ist vieles auch einfach übertrieben und actionreicher, als es möglich wäre. Aber dennoch wollten wir so nah an der Geschichte bleiben, wie es geht."


Tom French ist Produzent bei Pandemic

durch die Sträßchen. Sobald wir frontal gegen eine Hauswand laufen, schmiegt sich Sean an diese und nutzt sie als Deckung – ganz automatisch. Mit der rechten Maustaste zielen wir, sodass die Kamera etwas näher an den Gegner heranzoomt. Die Feuergefechte funktionieren also gewohnt und intuitv.

Interessant daran ist aber, wie Pandemic mit dem Schwarz-Weiß-Look spielt, denn es gibt nur wenige Farbakzente und diese lohnt es sich im Kampf genauer anzusehen. So stechen zum Beispiel die roten Armbinden der Nazis heraus, damit Sie Gegner leicht von Passanten unterscheiden können. Genauso sind Objekte, die Sie zerstören können, gekennzeichnet. Egal ob die Benzinkanister eines Lkws oder die actionspieltypischen explodierenden Fässer, auch all diese Gegenstände haben ein rotes Band, damit Sie sie leichter erkennen.

Fallen Sie ballernd mit der Tür ins Haus, lösen Sie schnell einen Alarm aus und bekommen es mit sehr vielen Gegnern zu tun. Ein gut bewachtes Ziel sollten Sie also nicht unüberlegt angreifen, The Saboteur erfordert neben einem schnellen Zeigefinger auch ein helles Köpfchen.

Apropos Köpfchen: Sean lernt mit der Zeit dazu, die Entwickler sprechen davon, dass Sie sich in bestimmten Aspekten oder im Umgang mit Waffen verbessern können. Dies scheint davon abhängig zu sein, wie oft und wie erfolgreich Sie ein Talent Seans benutzen. Wie das System genau funktioniert, will Pandemic aber noch nicht verraten. Da The Saboteur bereits Anfang Dezember fertig sein soll, können wir Ihnen bald verraten, was noch alles in Pandemics Zweiter-Weltkrieg-Actionstück steckt. Das, was wir bisher angespielt haben, lässt auf jeden Fall darauf hoffen, dass die Kalifornier nach Mercenaries 2 und Der Herr der Ringe: Die Eroberung mal wieder etwas richtig Gutes in der Mache haben. Allerdings muss sich zeigen, ob sich dieser Eindruck über die Spielzeit von 30 Stunden oder mehr auch hält. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Die Mischung ist vielversprechend. Pandemic packt so viele verschiedene Elemente in **The Saboteur**, dass die beiden angespielten Missionen auch beim fünften Neustart nicht langweilig wurden, da ich immer etwas anderes ausprobieren konnte. Außerdem mag ich den Grafikstil. Das Spiel wird überraschend gut!

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Pandemic Studios**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **3. Dezember 2009**

VERGLEICH SPIEL UND REALITÄT

Pandemic hat über 6.000 Fotos hergenommen, um bekannte Bauwerke aus Paris detailgetreu nachzubauen. Hier zwei Beispiele.

Notre-Dame dient den Nazis als Stützpunkt für Geschütze. Da Sie im Spiel jedes Gebäude erklimmen können, gibt es mehrere Wege, die Einrichtungen der Nazis zu sabotieren – gerade bei einem Bauwerk wie Notre-Dame.



Der Eiffelturm fungiert in The Saboteur als Startpunkt eines heiklen Autorennens. Die Pfeiler des Pariser Wahrzeichens dienen dabei als Start- und Zielpunkt. Außerdem dürfen Sie den Turm sogar besteigen, solange Sie nicht erwischt werden.



Lokalisten fon

ab 2 cent pro min./SMS*

ein echter freundschaftstarif

- prepaid karte • keine vertragsbindung • keine grundgebühr • kein mindestumsatz
- 2 cent pro min./SMS von lokalisten fon zu lokalisten fon
- 12 cent pro min./SMS in alle anderen dt. netze
- kostenlos mobil surfen auf m.lokalisten.de*





*standard-inlandsgespräche und –SMS zu anderen kunden des lokalisten fon tarifs („lokalisten fon zu lokalisten fon", d.h. zu den rufnummern 0176925… – 0176929…; außer exportierte rufnummern), für 2 ct./min. bzw. /SMS, sonst 12 ct./min. bzw. /SMS in alle dt. netze (außer rufumleitungen, mehrwertdienste und sonderrufnummern). abrechnung: minutengenau. für die deutschlandweite internetnutzung gilt die standardabrechnung von 24 ct./MB, taktung: 100 kB. gilt nicht bei sprachdiensten, videotelefonie und VoIP-nutzung. das aufrufen der seite m.lokalisten.de innerhalb deutschlands ist kostenfrei. der surfpreis von 0 cent gilt in einzelfällen nicht, wenn ein bestimmter browser verwendet wird (z.b. opera mini). welche browser betroffen sind, erfahrt ihr unter www.lokalistenfon.de/faq. kostenlose registrierung vor erstmaliger nutzung erforderlich; entsperrtes dualband-handy, d.h. ohne SIM-/net-lock erforderlich. vertragspartner des lokalisten fon-tarifs ist die Telefónica O_2 Germany GmbH & Co. OHG, deren allgemeine geschäftsbedingungen unter www.lokalistenfon.de eingesehen werden können.

**das startguthaben für die zusätzliche sim-karte für freunde beträgt 1,20 €.

***der aktionszeitraum ist vom 8.10.09 bis 14.11.09. die teilnahme am gewinnspiel erfolgt entweder mit der bestellung des lokalisten fon tarifs auf www.lokalistenfon.de oder per postkarte durch übersendung einer ausreichend frankierten und mit den kontaktdaten des teilnehmers und dem kennwort „handy gewinnspiel" versehenen postkarte an die lokalisten media gmbh, klenzestraße 38, 80469 münchen (es gilt das datum des poststempels). teilnahmeberechtigt sind volljährige personen. teilnahmeberechtigt sind auch minderjährige ab 16 jahren, die jedoch zu ihrer teilnahme der zustimmung des erziehungsberechtigten bedürfen. mitarbeiter der lokalisten media gmbh und der Telefónica O_2 Germany GmbH sowie deren angehörige sind von der teilnahme ausgeschlossen. die gewinner werden schriftlich benachrichtigt. eine barauszahlung des gewinns ist ausgeschlossen. der rechtsweg ist ausgeschlossen. kein kaufzwang.

gewinne

ein handy im lokalisten-style

online oder per postkarte***





HOVERCRAFT | Support-Crawler schweben über dem Boden, sind so weniger angreifbar.

BLAULICHT | Ein aufgewerteter Defensiv-Crawler kann einen Schutzschild aufbauen.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Von: Christian Schlütter

Ein Kontrollbesuch lässt uns ratlos zurück – wohin steuert Command & Conquer 4 bloß?

Don't need a hand, there's always arms attached", sang Eddie Vedder einst. Wie Recht der Pearl-Jam-Frontmann doch hatte! Auch die Hand, die Nod-Führer Kane zum Frieden ausstreckt, erweist sich in **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** bald als zweischneidiges Schwert. Aus kleinen, bürgerkriegsähnlichen Scharmützeln erwächst der letzte große Krieg um die grüne Wundersubstanz. Der Schlusspunkt der Tiberium-Saga soll alle offenen Story-Fragen klären. Was uns aber am meisten interessiert: Wie spielt sich das neue **C&C**? Deshalb jetteten wir nach Köln ins EA-Hauptquartier, um es erstmals selbst anzuspielen.

Produzent Raj Joshi präsentiert uns vor Ort einen Level, der auch schon bei unserem letzten Besuch als Platzhalter existierte und aufgrund des Spieler-Feedbacks auf der Gamescom überarbeitet wurde: Ein GDI-Transporter ist im Feindgebiet abgestürzt, als Kommandant ist es Ihre Aufgabe, das Raumschiff wieder flottzumachen. Zunächst wählen Sie zwischen den drei Klassen Offensiv, Defensiv und Unterstützung. Als unser offensiver Crawler in der Landezone aufschlägt und wir ihn wie einen normalen Bauhof „auspacken", folgt sofort die erste Überraschung: Einige Einheiten verlassen direkt das Ungetüm, ohne dass wir überhaupt etwas gebaut hätten.

„Die gehören zu deinem Loadout", klärt uns Joshi auf. Soll heißen: In einem Menü legen Sie für Ihre drei Klassen fest, welche Einheiten und Technologien in die nächste Schlacht geführt werden. Welche Auswahlmöglichkeiten Ihnen dabei zur Verfügung stehen, hängt von Ihrer Erfahrungsstufe ab. Mit fortschreitendem Erfolg in Single-, Skirmish- oder Online-Partien sammeln Sie nämlich Erfahrungspunkte an, mit denen Sie neue Einheiten oder Boni freischalten. Derzeit ist ein Level-Maximum von Stufe 40 vorgesehen. Neu Erworbenes ziehen Sie bequem per Drag-and-Drop in Ihren Loadout.

Als wir nach einer Weile Einheiten nachbauen wollen, meldet sich eine weibliche Stimme aus den Boxen. Es ist die Stimme von EVA, die diesmal übrigens im Crawler verankert ist und deshalb immer abgehackter klingt, je mehr Schaden Ihre Haupteinheit nimmt. EVA sagt uns, dass das Einheitenlimit erreicht sei. In jeder Einzelspieler-Partie von **Command & Conquer 4**

OLDSCHOOL | Die Engine bleibt dieselbe, Einheiten und Effekte wurden überarbeitet.

LILA | Leuchten die Feuerstöße der Einheit purpur, kämpft sie gerade besonders effektiv.

KLEINKAMPF | Durch das Einheitenlimit bleiben die Gefechte recht übersichtlich.

ABGEWRACKT | Zerlegen Sie eine Einheit, platzen zunächst einzelne Teile davon ab.

stehen Ihnen 50 Kommandopunkte zur Verfügung, die Sie in Einheiten investieren können. Ein kleiner Soldat kostet dabei natürlich weniger als ein dicker Mammut-Panzer. Ist das Einheitenlimit aber einmal erreicht, müssen Sie schon Einheiten zerstören, um neue bauen zu können. Konkret waren wir in der Mission nie mit mehr als 20 Einheiten unterwegs. Damit einher geht natürlich die Abschaffung des Ressourcensystems. Sie schicken nicht mal mehr einen LKW hinaus. Es reicht, wenn einige Ihrer Einheiten neben einem Tiberium-Knoten stehen, um ihn einzunehmen. Ein System, das den Siegpunkten von Company of Heroes recht nahe kommt. In der Mission, die wir anspielten, hatte aber nicht einmal das irgendwelche Auswirkungen. Wir bekamen kein Geld aufs Konto und auch das Einheitenlimit erhöhte sich nicht. Die Knoten dienten als reine Missionsziele.

Bei anderen Neuerungen scheinen die Entwickler an Gelegenheitsspieler gedacht zu haben. Wenn Sie beispielsweise eine einzelne Einheit auswählen, werden die umstehenden Gegner, gegen die diese Einheit am besten kämpfen kann, mit kleinen Zielkreuzen markiert. Im Gefecht sehen Sie zudem an purpurnen Feuerlinien sehr genau, welche Einheiten gerade besonders effektiv kämpfen.

Im Hauptmenü prangt sehr prominent ein Punkt namens „Store". Sollte EA etwa mit dem Gedanken spielen, Zusatzinhalte für Command & Conquer 4 zum kostenpflichtigen Download anzubieten? Raj Joshi jedenfalls war nicht mehr als ein wissendes Lächeln zu entlocken. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Es scheint, als wüsste EA LA nicht so genau, wohin die Reise gehen soll. Ligafunktionen und 1-gegen-1-Gefechte sollen jetzt doch wieder rein, die Tiberiumknoten haben derzeit überhaupt keine Funktion – vielleicht sollte erst einmal die Spielmechanik stehen, bevor man an Zusatzinhalte denkt. Ich hoffe weiter auf den würdigen Abschluss einer großen Serie!

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **EA Los Angeles**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Frühjahr 2010**



ABGEHOBEN | Nur der Unterstützungsspieler kann Lufteinheiten wie den Orca nutzen.



ZUSAMMEN | Einige Nod-Einheiten lassen sich kombinieren, um einen größeren Effekt zu erzielen.

BENUTZEROBERFLÄCHE

A. Verfügbare Söldner
B. Kampf-Menü
C. Infobuttons für Community, Teleport, Ausdauerpunkte, PvP-Events
D. Strategieansicht im Kampf
E. Anzeige für Lebenspunkte, Mana und Energie

STRAHLENDER HELD | In der Nahansicht kann man alle Details seines Charakters bewundern.

BEKANNTES GESICHT | Die Kampfansicht von **Atlantica Online** erinnert stark an **Heroes of Might and Magic**.

Atlantica Online

FAQ

Atlantica Online im schnellen Überblick!

Spielprinzip?
Atlantica Online ist ein Free-2-Play-MMORPG. Der Mix aus Strategie- und Rollenspiel ist in etwa vergleichbar mit der **Heroes of Might and Magic**-Reihe. Sie erfüllen Aufträge, bereisen dabei die Weltkugel und heuern maximal 18 Söldner an, die Ihnen im rundenbasierten Kampf beistehen.

Gibt es Gilden im Spiel?
Spieler dürfen sich zu Gilden zusammenschließen. Dadurch können Sie Städte übernehmen, was neue Aufgabengebiete freischaltet: Handel, Gebäudebau, Stadtregeln managen.

Wirtschaftssystem?
Bis auf einige Standard-Items werden alle Ausrüstungsgegenstände und Waren im Spiel von den Spielern selbst erstellt und in Umlauf gebracht. Dazu gibt es 34 Handwerksfertigkeiten, die sich in über 100 Stufen verbessern lassen.

PvP-System?
Spieler können sich in einer Art Arenamodus messen, der täglich abgehalten wird. Dabei sind Wetten (mit Spielwährung) möglich.

Von: Stefan Weiß/Alexander Frank

Mit Drogen ist nicht zu spaßen! Auch nicht virtuell. Deshalb müssen Sie hier die Substanzen vernichten.

Die Hintergrundgeschichte lässt die bekannte Legende um den Untergang des Inselreichs Atlantis in neuem Licht erscheinen. Denn in **Atlantica Online** läutete nicht eine Naturkatastrophe das Ende ein. Vielmehr erschufen die Bewohner von Atlantis eine mächtige Droge namens Oreichalkos, machten damit Unsummen von Geld und erstickten schließlich an ihrer eigenen Arroganz und Gier. Nebenbei verloren sie auch noch die Kontrolle über die Substanz. Als das Inselreich unterging, blieben nur noch wenige Quellen von Oreichalkos übrig. Jetzt kommen Sie ins Spiel: Finden und zerstören Sie die Überreste, bevor nicht ganz so rechtschaffene Persönlichkeiten allerlei Schabernack damit anstellen.

Mit der Zerstörung von Drogenquellen ist es aber nicht getan. **Atlantica Online** ist ein Online-Rollenspiel. Und diese Spielegattung hat bekanntlich kein Ende, selbst wenn man alle Bösewichte einmal besiegt hat. Schon der Weg



SCHLICHT | Dialoge mit Questgebern und NPCs laufen in solchen Textfenstern ab. Wichtige Schlagworte sind farbig hervorgehoben.

ABWECHSLUNG WIRD GROSS GESCHRIEBEN IM MIX AUS STRATEGIE UND ROLLENSPIEL

Charakterwahl
Drei Figurenslots stehen Ihnen zur Verfügung. Es gibt keine typischen Klassen, vielmehr suchen Sie sich eine von neun Waffengattungen aus: Schwert, Speer, Axt, Gewehr, Bogen, Kanone, Stab, magische E-Gitarre und Power-Säge.

Management
Söldner aufwerten, Gildenstädte betreuen, Handeln – für jede Aktion bietet **Atlantica Online** eigene Menüs, die sich auf dem Bildschirm beliebig verschieben lassen, sodass Sie die Übersicht behalten.

Spielwelt
Die Weltkarte entspricht dem Abbild unseres Planeten und wird in Regionen unterteilt. In der Open-Beta sind Nordasien, Südwestasien, Südostasien/Indien, Südeuropa und Nordeuropa vorhanden. Schnellreisen per Teleport ist dabei möglich.

bis zum Maximal-Level von 100 in der Open-Beta bietet Beschäftigung für Wochen: Aufgaben lösen, Monster kloppen, Handwerksfertigkeiten steigern. Kostenlos! Wer will, kann gegen echtes Geld spezielle Spielgegenstände erwerben, etwa Zaubertränke oder Spruchrollen, die den eigenen Avatar bei dessen Levelaufstieg unterstützen. Ein Finanzierungsmodell, das schon in **Runes of Magic** erfolgreich ist. Im Vergleich zu **RoM** wirkt die Optik von **Atlantica Online** jedoch ... sagen wir mal „hardwareschonend". Die Macher passten die Grafik des ehemals aus Korea kommenden Spiels zwar an die hierzulande verbreiteten Rechner an (der Durchschnitts-PC im Fernost ist wesentlich schwächer), nichtsdestotrotz löst die Optik keine Aha-Effekte aus.

Für mehr Begeisterung sorgten bei unseren ersten Gehversuchen in der Beta-Version das Charakter- und das Kampfsystem. Sie steuern nicht nur eine Figur durch die Levels in Europa, Amerika oder Asien. Auf Wunsch schließen sich Ihnen bis zu 18 Söldner an. Maximal acht davon kämpfen an Ihrer Seite. Stichwort „kämpfen": Die Auseinandersetzungen verlaufen rundenbasiert. Ähnlich wie in der **Final Fantasy**-Reihe also, wo zuerst die eine, dann die andere Partei einen Angriff ausführt.

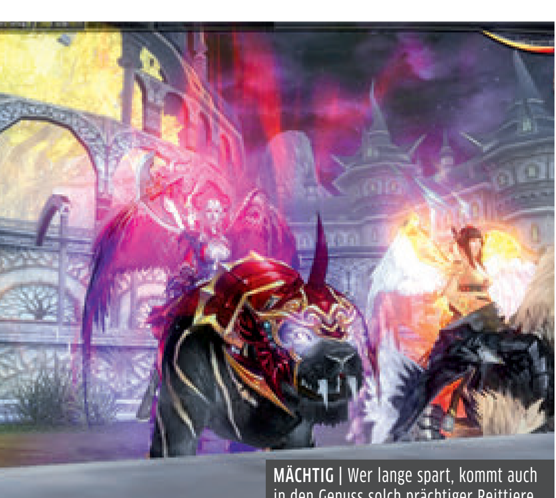
Interessant ist auch das Gildensystem: Wer einer solchen Spielergemeinschaft beitritt, sammelt mehr Erfahrungspunkte beim Levelaufstieg. Außerdem können Gilden ganze Städte erobern. Der Gildenleiter mimt dann den Bürgermeister und erhebt Steuern, errichtet öffentliche Gebäude oder lockt neue Bewohner an.

Wenn sich mehrere Gilden zusammenschließen, entstehen ganze Nationen. Und hier hält ein Spielelement Einzug, das in anderen Genre-Vertretern fehlt: Massenschlachten gegen andere Gilden-Bündnisse. In der von uns gespielten Beta konnten wir uns noch nicht ins Getümmel stürzen, in einer der nächsten Ausgaben erwartet Sie aber voraussichtlich ein ausführlicher Testbericht. ❑

ERSTEINDRUCK
Alexander Frank

Einen langjährigen **World of Warcraft**-Spieler wie mich zu einem anderen MMORPG zu bewegen, bedarf einer Blizzard-Pleite. Aber einige Elemente in **AO** hören sich prima an: Fast alle Gegenstände sind durchs Handwerk herstellbar, es gibt Massenschlachten ... und das Spiel ist kostenlos. Ich warte freudig auf die fertige Version.

GENRE: **Rundenstrategie/MMORPG**
ENTWICKLER: **Ndoors Interactive**
ANBIETER: **Ndoors Interactive**
TERMIN: **21.10.2009 (Open-Beta)**


MÄCHTIG | Wer lange spart, kommt auch in den Genuss solch prächtiger Reittiere.



TECHNISIERT | **Atlantica Online** vermixt klassische Fantasy-Elemente, Manga und Science-Fiction, sodass man auch solche bizarren Schwebebegleiter zu Gesicht bekommt.

GELDGARANTIE



Atlantica Online bietet einen einmaligen Service: Wer mit dem Spiel unzufrieden ist, erhält bare Münze.

Eine ungewöhnliche PR-Aktion begleitet den MMORPG-Rundenstrategiemix. Wenn Sie einen eigenen Avatar ab der Open-Beta-Phase spielen, diesen bis Stufe 50 hochleveln und dann den Account löschen, weil Sie unzufrieden sind, schenkt Ihnen der Betreiber Ndoors Interactive 15 Euro. Die Aktion lief schon in den USA (natürlich in Dollar), nur 20 Spieler forderten den Betrag ein.

12/09 TEST

XXL-TESTS | EINKAUFSFÜHRER

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich



Ist nach Feierabend im Extreme-Demo-Modus:
Risen (zum Glück ist das Demo-Gebiet begrenzt, sonst würde ich nächtelang Kräuter einsammeln), **Need for Speed: Shift** (hübsch, aber nicht mein Genre), **Venetica** (wie **Risen**, nur bunt), **Batman: Arkham Asylum** (Hammer! Hab das Ding völlig unterschätzt).
Ist auf der Flucht:
Vor der Dunkelheit und der Kälte – URLAUB in Sicht!

Thorsten Küchler



Überlegt, ob er sich degradieren lässt!
Denn als Reaktionsleiter bleibt viel zu wenig Zeit, die ganzen tollen Spiele zu zocken.
Schaut neidisch auf die Monitore der Kollegen!
Denn die dürfen **Dragon Age**, **Assassin's Creed 2**, **Borderlands** und andere leckere Sachen spielen.
Ist trotzdem zufrieden!
Denn die PC Games braucht ein neues Heftkonzept!

Stefan Weiß



Hat keine Zeit für:
Borderlands, von dem der Rest der Bande ja so schwärmt. Macht aber nix, dafür erkunde ich zum wiederholten Male das Drachenzeitalter.
Entspannte sich:
An den letzten Sonnentagen im Oktober beim Hechtangeln im fränkischen Hinterland und genoss beim abendlichen Grillen feinste Rib-Eye-Steaks bei Freunden.

Robert Horn



Freut sich über:
Borderlands. Mei, das Spiel macht süchtig!
Ärgert sich über:
Borderlands. Mei, da wäre echt mehr drin gewesen! Ein gutes Loot-System für Gruppen, Rüstungen, eine packende Story, und das Ding wäre mein Highlight des Jahres.
Hört:
Berk & The Virtual Band. Ja, das ist Jazz. Aber guter.

Felix Schütz



Spielt tapfer, bis die Daumen glühen:
Borderlands, **Assassin's Creed 2** (Xbox 360), **Brütal Legend** (Xbox 360), **Professor Layton 2** (NDS), **Anno** (NDS), **Mario & Luigi – Abenteuer Bowser** (NDS), **Risen** und während Sie dies lesen endlich (!) auch **Dragon Age: Origins**
Hört und sieht mit Begeisterung:
Pixars tollen Film **Up** und Bear McCrearys grandiosen Soundtrack zu **Battlestar Galactica Season 4**. So say we all!

Christian Schlütter



Fragt sich:
Was für einen Hecht sich der Kollege Weiß da wohl geangelt hat und welche Rollenspiele er mit dem spielt?
Wartet gespannt:
Auf sein neues, riesiges Sofa.
Hofft:
Dass die Katzen das Polstermobiliar nicht sofort wieder in kleine Fetzen zerlegen.

Sebastian Weber



Freut sich:
Dass er wie Kollege Schlütter vergangenen Monat nun endlich rote Chilischoten ernten kann.
Empfiehlt:
Uncharted 2 auf der Playstation 3 zu spielen.
War diesen Monat geschockt darüber:
Dass Ikea-Möbel ausverkauft sein können. Das hab ich vorher noch nie erlebt!

Wolfgang Fischer



Weiß angesichts der Spieleflut gar nicht, was er spielen soll:
Das angefangene **Risen** weiterzocken oder doch mit **Brütal Legend** (Xbox 360) beginnen? Oder beide für **Uncharted 2** (PS3) in die Ecke feuern? Fragen über Fragen!
Verflucht seine Freundin:
Weil die Gute gerade gar kein Geld hat, um in den Urlaub zu fliegen. Bleibt wieder einmal nur Balkonien. Im Winter!

Rainer Rosshirt



Ist verärgert:
Über das Herbstwetter.
Ist verwundert:
Dass er immer noch kein **Starcraft 2** in den Händen hält.
Ist erfreut:
Wegen seinem ersten Urlaub seit langer Zeit.
Ist enttäuscht:
Weil er nur so kurz ist.

Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.

Sascha Lohmüller



Volontär Sascha verbringt derzeit jede freie Minute im brandneuen Online-Rollenspiel **Aion**. Nach der großen Vorschau der vorherigen Ausgabe packt Sascha seine Erfahrungen nun in einen Test.

Jürgen Krauß



Gerade eben aus Seattle gelandet, startete Jürgen sofort wieder durch, um in San Francisco **Bioshock 2** anzuspielen. Außerdem testet der Redakteur den Shooter **Section 8** ab Seite 88.

Alexander Frank



Alex machte sich diesen Monat in die verstrahlte Welt von **S.T.A.L.K.E.R.** auf, um den neuesten Teil des Endzeit-Shooters, **Call of Pripyat**, zu testen. Wie der Titel dabei abschneidet, erfahren Sie ab Seite 92.

Marc Brehme



Modste den ganzen Monat wieder nur herum – dienstlich, versteht sich. Privat motzte er. Nämlich Reklamationsabteilungen an. Alles hinüber: DVD-Player, Navi und sogar sein Luxus-Wasserkocher. ARGH!

Christoph Schuster



Abwechslungsreicher geht´s kaum: Erst reiste Volontär Christoph nach Frankreich, um einen Blick auf **Die Sims 3: Reiseabenteuer** zu werfen, dann packte er beim **Dragon Age**-Test kräftig mit an.

Sebastian Stange



Herr Stange legte zusammen mit Kollege Schütz mehrere Sonderschichten ein, damit unsere Vorschau zu **Assassin's Creed 2** nicht nur wunderschön, sondern auch durchweg informativ ausfällt.

Manfred Reichl



Manfred, ausgewiesener Sportspiel-Experte (mit Präferenz für Konsolen) durfte für diese Ausgabe den **Fußball Manager 10** unter die Lupe nehmen. Wie viel Spaß er dabei hatte, erfahren Sie auf Seite 80.

Lukasz Ciszewski



Der frisch gebackene Vize-Europameister in **Pro Evolution Soccer 2010** testete selbstverständlich auch das neue Fußballwerk von Konami. Auf Seite 82 verrät er, was sich im Vergleich zu **PES 2009** getan hat.

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
DRAGON AGE: ORIGINS



RIESENTEST | Es kommt von Bioware, hat Tonnen an Vorschusslorbeeren geerntet und wird von Spielern weltweit mit Spannung erwartet: Endlich widmen wir uns dem ambitionierten **Dragon Age** in einem ausführlichen Test und beantworten detailliert Leserfragen. Erwartet uns wirklich ein Rollenspiel der Superlative?

EGO-SHOOTER
BORDERLANDS



RPG-SHOOTER | In der Redaktion wird heftig diskutiert. Rollenspieler bemängeln die fehlende Tiefe, Ego-Shooter-Fans freuen sich über Tonnen an Waffen. Wie gut **Borderlands** wirklich ist, erfahren Sie in unserem Test ab Seite 76.

STRATEGIE
CITIES XL



FREIMAURER | Städte errichten mit Online-Option, das kann doch nicht verkehrt sein, oder? Redakteur Christian Schlütter hat für Sie die opulentesten Metropolen erschaffen und **Cities XL** auf Herz und Nieren geprüft.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

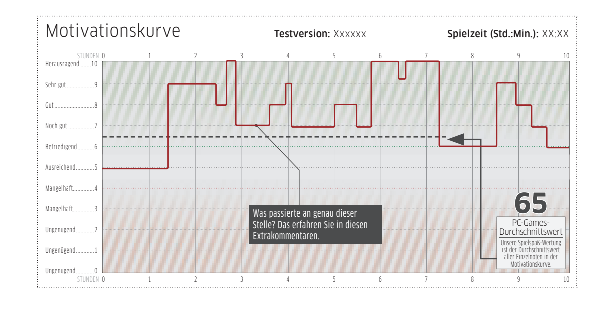
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen



- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



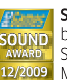
Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards




PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

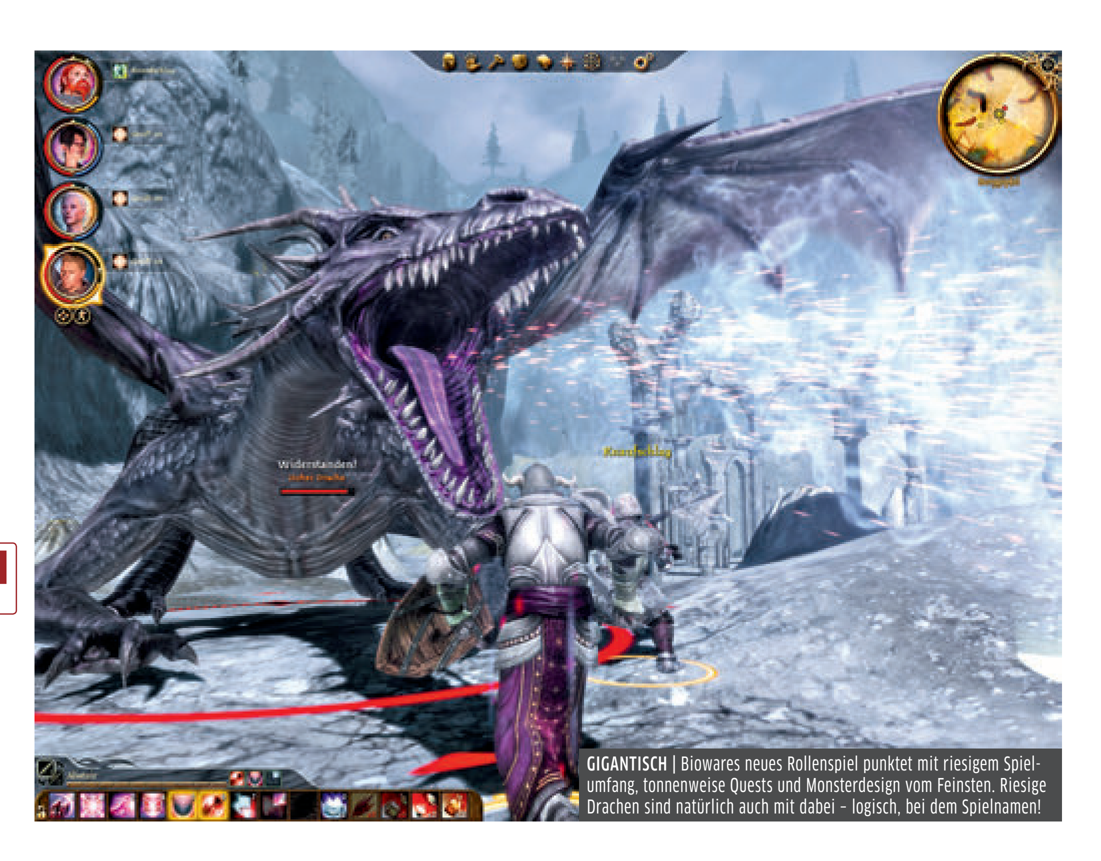
Von: Stefan Weiß

Es ist kein **Baldur's Gate 3**, es ist **Dragon Age 1** – bombastisch präsentiert und fesselnd!

AUF DVD
- Video zum Spiel

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel





GIGANTISCH | Biowares neues Rollenspiel punktet mit riesigem Spielumfang, tonnenweise Quests und Monsterdesign vom Feinsten. Riesige Drachen sind natürlich auch mit dabei – logisch, bei dem Spielnamen!

Dragon Age: Origins

FAQ

Dragon Age: Origins – Das Rollenspiel im schnellen Überblick!

Rollenspieltyp?
Das düster erzählte Fantasy-Abenteuer bietet klassisches Gruppenrollenspiel und reiht sich neben Genre-Vertretern wie **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights** und **Das Schwarze Auge: Drakensang** ein. Eine spannende Geschichte und abwechslungsreiche Charaktere stehen im Mittelpunkt. Die brutal inszenierten Kämpfe laufen in Echtzeit ab und lassen sich jederzeit pausieren, um gezielt Talente und Zaubersprüche auszuwählen.

Rollenspielsystem?
Das von Bioware selbst entwickelte Regelwerk orientiert sich im Aufbau an klassischen Pen&Paper-Rollenspielen, fällt aber deutlich entschlackter und weniger komplex als beispielsweise **Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)** aus.

Spielfiguren?
Sie bestreiten das Spiel als Vierergruppe. Acht Charaktere stehen Ihnen dabei im Verlauf der Geschichte zur Auswahl: Morrigan (Formwandlerin), Wynne (Geistheilerin), Sten (Krieger), Alistair (Templer), Zevran (Meuchelmörder), Leliana (Bardin), Oghren (Berserker) und ein Mabari-Kriegshund, der als kräftiger Nahkämpfer fungiert.

Duncans Blick schweift vom Rande eines Felsvorsprungs zum weit entfernten Horizont hinüber. Dunkle Wolken verheißen dort Unheilvolles und Blitze durchzucken das finstere Firmament. „Erbauer, steh uns bei!" – mit diesen Worten wendet sich der Anführer des Ordens der Grauen Wächter ab und die spannende Intro-Sequenz von **Dragon Age: Origins** endet. In den gut dreieinhalb Minuten des gelungenen Einleitungsvideos machen fantastische Szenen dem Spieler klar, dass hier ein rauerer Wind weht als in den bisherigen Rollenspielen von Bioware. Doch kommt einem das skizzierte Szenario recht bekannt vor. Ein Königreich, das vor langer Zeit dem Bösen trotzte? In einer brutalen und gigantischen Schlacht, in der ein Bündnis von Elfen, Menschen und Zwergen den Sieg herbeiführte? Vielleicht klingelt es bei Ihnen, wenn wir die Stichworte Tolkien, Peter Jackson, die Schlacht am Schicksalsberg und ein Schatten, der sich in Mordor erhebt, nennen? Die Art und Weise, wie Bioware sein neues Rollenspiel präsentiert, die Architektur der Ruinen und alten Festungen, die Rüstungen und Waffen der Figuren, das Design der Monster der Dunklen Brut – all das haut in die gleiche Kerbe wie die erfolgreiche **Herr der Ringe**-Verfilmung. Erwartet den Spieler etwa nur ein billiger Abklatsch?

Keine Sorge, Bioware versteht es perfekt, in den folgenden knapp 60 Spielstunden unseres Tests die Geschichte in **Dragon Age** so zu erzählen, dass sie trotz Anleihen bekannter und typischer Fantasy-Kost eine spannende Eigendynamik erfährt. Überraschende Storywendungen halten



ATHLETISCH | Die Kämpfe in **Dragon Age** gehören zu den Highlights des Spiels. Die sauberen Animationen und die coolen Posen sind eine wahre Augenweide.

CHARAKTERSTARK

Der Charakter-Editor garantiert ein individuelles Heldengesicht. Gilt das auch für die Charakterentwicklung?

Maximal 20 Levelstufen haben Sie in Dragon Age Zeit, um rollenspieltypische Attribute **1** zu steigern sowie Talente, Fähigkeiten und Zaubersprüche zu verbessern. Alle Klassen greifen auf dieselben acht Fähigkeitengruppen zu, Levelstufe und Klugheitswert bestimmen, welche Fähigkeit sich erlernen und in maximal vier Stufen steigern lässt. So ist ein Magier, der Fallenbau beherrscht, ebenso möglich wie ein Krieger, der sich in Kräuterkunde übt. Interessanter ist jedoch die Talentwahl: Krieger verfügen über acht Grundtalente und vier Talentgruppen mit je 12 Talenten. Magier stehen vier Grundtalente und vier Magiearten mit je 16 Zaubersprüchen zu. Der Schurke besitzt 16 Grundtalente und wählt aus zwei Talentgruppen mit je 12 Talenten aus. Da Sie nur einen Talent-/Zauberpunkt pro Levelaufstieg erhalten, müssen Sie sich entscheiden, welche Richtung Ihr Charakter einschlagen soll: Meisterbogenschütze, Eismagier, Spezialist für Waffe und Schild? Das motiviert, eine Klasse mehrmals zu spielen.





MIENENSPIEL | Der Charakter-Editor bietet zig Optionen, um von der Haar- bis zur Kinnspitze Ihrer Figur herumzutüfteln. Genial finden wir, dass sich selbst das Charakterporträt editieren lässt.

Talentschuppen
Die Auswahl zwischen den Rassen Mensch, Zwerg, Elf und den Grundklassen Krieger, Magier, Schurke erscheint gering, doch gibt es genügend Talent- und Magiegruppen, um die Figuren individuell auszubauen. Zudem geben jeweils vier Klassenspezialisierungen Anreiz, mit den Charakteren zu experimentieren. Im Test entwickelten wir den Qunari-Krieger Sten zum Experten für den Waffenstil Zweihändig, während unser Elfenhauptcharakter, ebenfalls Krieger, alle Waffentalente des Bogenschützen erlernte, sich als Templer spezialisierte und sich daher völlig anders spielte. Die Komplexität eines AD&D-Regelwerks erreicht Dragon Age aber nicht.



LERNSTUNDE | Alle verfügbaren Talente lassen sich jederzeit im Charakterbogen abrufen. Schade nur, dass deren Beschreibungen keine exakten Zahlen liefern.

uns auf Trab und sorgen für den unwiderstehlichen Drang, immer weiterzuspielen. Wir sind begierig zu erfahren, wie sich das Heldenschicksal weiterentwickelt, was nicht zuletzt an den vielen gut vertonten Dialogen liegt, wenngleich die Hauptfigur stumm bleibt – schade!

Das Hauptziel lautet, als Grauer Wächter erneut eine Armee aufzustellen, die der Dunklen Brut Einhalt gebieten soll. Sie sollen die Fraktionen der Magi, Elfen und Zwerge für die Schlacht einen und so bereisen Sie nach und nach die Region Ferelden in der Spielwelt Thedas. Bioware bleibt hier seiner Linie treu – die Welt von Dragon Age besteht aus einzelnen Levelmodulen, so wie man es aus Neverwinter Nights oder Knights of the Old Republic kennt, liebt oder hasst. Eine offene, völlig frei begehbare Spielwelt bleibt Solo-Helden-Rollenspielen wie Risen, Two Worlds oder The Elder Scrolls 4: Oblivion vorbehalten. Abgeschlossene Aufgaben und Ihr Spielfortschritt schalten neue Gebiete frei. In welcher Reihenfolge Sie diese besuchen, ist nicht vorgegeben. Vorbildlich dabei: Alle wichtigen Regionen lassen sich beliebig oft betreten. Sie müssen also nicht auf Biegen und Brechen alle Quests in einer Region auf einmal erledigen, so wie es beispielsweise in Drakensang Unsitte war, weil Sie dort nach Verlassen eines Gebiets nicht mehr dorthin zurückkehren konnten.

Auf Ihren Abenteuerreisen in Ferelden erleben Sie in sich abgeschlossene Geschichten, die sich oft abseits vom rollenspieltypischen Schwarz-Weiß-Gut-Böse-Einerlei bewegen. Ob beim Zwist der Adelshäuser im zwergischen Orzammar, wo Sie schließlich die dortige Thronfolge regeln, oder im Brecilianwald, in dem Stämme der Dalish-Elfen im Krieg mit den dort siedelnden Werwölfen liegen – immer stehen Sie vor wichtigen Entscheidungen. Und glauben Sie bloß nicht, dass es dabei unerheblich sei, welche Antwort Sie in den Dialogen anwählen. Die Folgen variieren in Dragon Age mitunter extrem und lassen den Spieler mehr als einmal mit offenem Mund dasitzen, weil er nicht mit einer solchen Auswirkung im Spiel gerechnet hat. Oder was würden Sie dazu sagen, wenn eine Ihrer Antworten dazu führen



FARBENFROH | Permanent wirkende Effekte auf Charaktere hebt **Dragon Age** durch leuchtende Auren hervor. Nicht unbedingt hübsch, aber dafür deutlich erkennbar.



FESTGEFROREN | Mit dem Zauber Kältekegel lassen sich mehrere Gegner auf einmal für kurze Zeit stoppen. Aber Vorsicht, auch eigene Gefährten können davon betroffen sein, wenn sie sich im Wirkungsbereich befinden.

LESERFRAGEN – AUSFÜHRLICH BEANTWORTET

Wir wollten von Ihnen, liebe Leser, wissen, welche Fragen Ihnen zu Dragon Age unter den Nägeln brennen. Vielen Dank für die rege Teilnahme auf pcgames.de!

Shadowman fragt: Ist Dragon Age endlich mal wieder ein Spiel, das an „Oldschool-RPGs“ der Marke Baldur's Gate herankommt?
Herankommen ja, wenn auch mit Abstrichen. Was Dialoge, Kampftaktiken, Charaktere, Story und Atmosphäre betrifft, fühlt man sich mit der Isoperspektive als gewählter Ansicht an die Klasse eines Baldur's Gate erinnert. Daneben setzt Bioware aber auch auf moderne, cineastische Präsentation im Stil von Mass Effect und nutzt ein Regelwerk, das auf Eingängigkeit getrimmt ist und das Talente und Zauber zwar ausreichend beschreibt, jedoch keine Zahlentüfteleien zulässt.

Tydal fragt: Lassen sich die Bluteffekte abstellen?
Nein, in den Optionen lässt sich lediglich erhöhte Gewalt an- und ausschalten, was sich darauf bezieht, ob Blutspritzer auf der Kleidung auch nach dem Kampf sichtbar bleiben.



Karc2009 fragt: Wie gut und wer sind die deutschen Sprecher?
Die Vertonung der Dialoge in der deutschen Fassung ist sehr gut und trägt enorm zur Atmosphäre bei, was nicht zuletzt an bekannten Synchronstimmen liegt. Zu hören sind unter anderem die Sprecher von: Kevin James (Doug Heffernan aus King of Queens), James Gandolfini (Tony Soprano aus Die Sopranos), John Cleese (Monty Python's Flying Circus), Pamela Anderson (Baywatch) und Jennifer Morrison (Dr. Cameron aus der Serie Dr. House).

Wildchild666 fragt: Ist das Spiel schön schwer?
Dank der vier jederzeit einstellbaren Schwierigkeitsgrade Leicht, Normal, Schwer und Albtraum dürfte für jede Spielernatur das Passende dabei sein. Im schweren Modus beispielsweise sind Schadenseffekte durch Flächenzauber auf eigene Gruppenmitglieder nicht reduziert, Gegner verursachen mehr Schaden und besitzen höhere Resistenzen. Außerdem wirken Statuseffekte, zum Beispiel Eiszauber, deutlich kürzer bei den Gegnern. Insgesamt steigt der taktische Anspruch von Dragon Age mit jeder Schwierigkeitsstufe deutlich an.

axelschweiss fragt: Besteht das Spiel nur aus Kämpfen oder gibt es auch Rätsel und Quests, die man zum Beispiel durch Dialoge und Vorbeischleichen lösen kann?
Obwohl der Fokus auf kämpferischen Quests liegt, erlaubt das Dialogsystem auch jede Menge friedliche Lösungen, sofern man seine Hauptfigur entsprechend entwickelt. Wer ein hohes Überzeugungstalent besitzt, kann viele Situationen auch durch Überreden oder Einschüchtern lösen. Rätselpassagen sind nur wenige vertreten. Schleichaufgaben konnten wir im Test keine beobachten.

Schatzisuch fragt: Gibt es wie in Baldur's Gate Andeutungen von Romanzen zwischen den Partymitgliedern?
Echte Romanzen zwischen den Gruppenmitgliedern konnten wir bislang nicht beobachten, jedoch gibt es Annäherungsversuche – beispielsweise entwickelt Zwerg Oghren ein gesteigertes Interesse an einer bestimmten Dame innerhalb der Party.



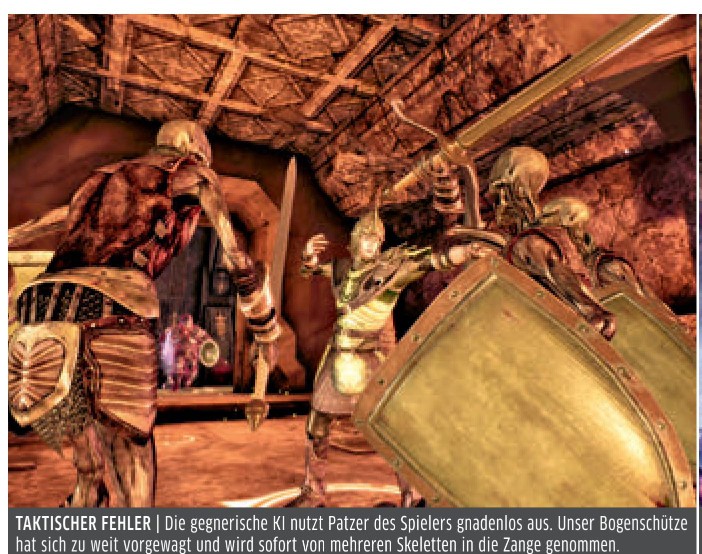
Tydal fragt: Wie sehen die Wassereffekte aus?
Je nach Lichteinfall und Farbgebung im Level spiegelt die Oberfläche glasklar oder ist milchig trübe. Leicht kräuselnde Wellen simulieren Wind. Weniger gelungen sind Wasserfälle, die aus weißen, animierten Texturflächen bestehen.

uglygames fragt: Gibt es Berufe im Spiel?
Dragon Age bietet nur ein rudimentäres Handwerkssystem: Ihre Charaktere können Tränke und Gifte herstellen oder sich bei einem Händler sockelbare Items mithilfe von Runen verbessern lassen. Selber Waffen und Rüstungen zu schmieden wie in Neverwinter Nights 2 oder Zaubersprüchrollen anzufertigen, ist in Dragon Age nicht möglich.

Schatzisuch fragt: Wie viele Interaktionsmöglichkeiten hat man mit dem Kampfhund, den man als Partymitglied bekommt?
Sie dürfen dem stämmigen Mabari-Hund einen eigenen Namen geben, können ihn streicheln oder bestrafen und ihn auf die Suche schicken, damit er zum Beispiel nützliche Gegenstände, wie Wundumschläge aufstöbert. Witzig – auch wenn der Vierbeiner nicht sprechen kann, hat Bioware einige kleine Geschichten um ihn herum eingebaut, die sich im Gruppenlager abspielen. Durch Ihre Handlungsweise nehmen Sie dabei Einfluss auf das Vertrauen des Mabari.

Tydal fragt: Wirkt die Umwelt belebt?
Wild lebende Tiere werden sparsam eingesetzt: hier mal ein herumspringendes Streifenhörnchen, dort mal eine streunende Katze oder anderes Getier. Figuren stehen oder sitzen, dezent animiert, herum. Richtiges Gewusel oder Tagesabläufe gibt es bei Dragon Age nicht.

SandmanOL fragt: Wie ist das mit den gefundenen Items? Sind in einer bestimmten Truhe bei jedem Spielstart dieselben Items zu finden oder ist das vom Zufall abhängig?
In Dragon Age gibt es beide Varianten. Für Quests relevante oder besonders mächtige Gegenstände von besiegten Boss-Gegnern finden sich immer an gleicher Stelle beziehungsweise beim gleichen Gegner. Darüber hinaus bestimmt bei vielen Truhen, Kisten, Vasen, Säcken und auch bei normalen Gegnern ein Zufallsgenerator darüber, welcher Art die Beute ist. Interessanterweise nimmt auch der Schwierigkeitsgrad Einfluss darauf. Je leichter er gewählt wird, umso höher ist die Chance, dass Wundverbände oder Lyriumtränke (Mana) generiert werden. Dass bessere und mächtigere Gegenstände bei höherem Schwierigkeitsgrad zu erwarten sind, hat sich im Test dagegen nicht bestätigt.



TAKTISCHER FEHLER | Die gegnerische KI nutzt Patzer des Spielers gnadenlos aus. Unser Bogenschütze hat sich zu weit vorgewagt und wird sofort von mehreren Skeletten in die Zange genommen.



FILMANLEIHE? | Das Design der Monster (hier ein Hurloc-Krieger der Dunklen Brut) erinnert stark an die bizarren Orks aus Peter Jacksons **Der Herr der Ringe**-Verfilmung und passt gut zum Setting.

kann, dass Nichtspielercharaktere ein Gruppenmitglied exekutieren, oder wenn sich ein Gefährte urplötzlich gegen Sie wendet, Sie attackiert und so vor einem wichtigen Bosskampf fehlt? Bioware erzeugt hier eine ungeheure Spannung, immer fragt man sich, wie es wohl weitergegangen wäre, wenn man sich an Punkt A oder B anders entschieden hätte. Weniger spannend, aber dafür durchaus lukrativ sind Standardaufträge, die Sie für verschiedene Fraktionen im Spiel ausführen können. So verlangt es den Kantor von Lothering nach der Auslöschung von Räuberbanden und wilden Bären, die Magi von Calenhad benötigen alchemistische Zutaten und die Blackstone-Freischärler wollen, dass Sie Deserteure zur Strecke bringen.

Ähnlich wie in The Witcher finden Sie solche Aufträge auf in der Welt verteilten Anschlagtafeln. Wann und wie Sie die Aufträge erledigen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Lediglich vor dem großen Finale sollten Sie tunlichst das übersichtliche Questjournal studieren, ob noch Aufgaben offen sind. Denn wenn Sie die Hauptgeschichte vollendet haben, ist Schluss mit dem Abenteuerleben. Für diesen Designpatzer runzeln wir unwillig die Stirn! Wenigstens ist Dragon Age fair und legt vor dem Finale einen automatischen Spielstand an, sodass Sie noch Zugriff auf alle Questgebiete haben. Auch vor Bosskämpfen speichert Dragon Age selbstständig.

Für die Hauptfigur existiert weder eine Gut-Böse-Anzeige noch liegt der Spielmechanik ein Rufsystem zugrunde. Diebstähle bleiben unbestraft, was ein wenig albern wirkt, wenn der Schurke in der Gruppe unter den Augen eines Waffenschmiedes dessen Truhe knackt, deren Inhalt einsackt und am besten gleich noch an den Besitzer verkauft. Wer auf solche Feinheiten einer möglichst glaubwürdigen Umgebung Wert legt, muss hier Abstriche machen. Trotzdem ist es alles andere als egal, wie man sich im Spiel verhält. So wirken sich Ihre Antworten und Entscheidungen auf das jeweilige Vertrauen Ihrer Gruppenmitglieder aus. Eine Anzeige im Charakterbildschirm vermittelt Ihnen dabei jederzeit den aktuellen Vertrauenswert. Damit die Figuren nicht nur als Statisten oder leblose Befehlsempfänger dienen, stehen Ihnen Interaktionsmöglichkeiten zur Verfügung: Gespräche führen, um mehr über die Hintergrundgeschichten der Charaktere zu erfahren, Geschenke machen, um die Freundesgunst noch weiter zu steigern, sich auf romantische Beziehungen und Streitgespräche einlassen – Bioware versucht in Dragon Age, das Beziehungsgefüge zwischen den Figuren intensiver als in Mass Effect darzustellen, was auch gelingt. Die Figuren wachsen dem Spieler ans Herz beziehungsweise lassen ihn über deren Sturheit und Eigensinn fluchen. Dabei kann es Ihnen sogar passieren, dass ein zutiefst verärgerter Charakter Ihre Gruppe auf Nimmerwiedersehen verlässt oder Ihre Hauptfigur in einer späteren Situation verrät.

Erinnerungen an die Charakterdialoge in Baldur's Gate 2 werden wach, wenn sich zum Beispiel Templer Alistair mit Hexe Morrigan über kirchliche Fragen fetzt oder wenn der allzeit lüsterne Zwergenkrieger Oghren wieder mal versucht, sich an die Geistheilerin Wynne heranzumachen. Einfach großartig: Die Hommage an einen der beliebtesten Baldur's Gate-Charaktere, Minsc, den Barbaren, welcher mit seinem Miniatur-Riesenhamster Boo für zum Brüllen komische Dialoge sorgte. In Dragon Age erlebt er als Qunari-Krieger Sten quasi seine Wiedergeburt. Er ist zu Be-

WIE ÜBERZEUGEND WIRKT DIE SPIELWELT IN DRAGON AGE?



STOCKSTEIF | Die Levelgebiete wirken oft kulissenartig und steril, Charaktere stehen oder sitzen wie Schaufensterpuppen herum. Tagesabläufe gibt es nicht.

SCHANDFLECK | Im Gegensatz zu den tollen Figuren überzeugen die Texturen der Umgebungsgrafik leider gar nicht und nur wenige Detailobjekte beleben die Szenerie. Das obige Beispiel zeigt einen Holzpfosten in Nahansicht.

AUGENSCHMAUS | Die Charaktere stehen im Mittelpunkt von **Dragon Age**, entsprechend detailliert sind sie ausgearbeitet. Achten Sie mal auf die Feinheiten der Ausrüstung.

KINO-FEELING | Dialoge präsentiert das Spiel meistens mit tollen Ingame-Sequenzen, die vertonten Dialoge sorgen dabei für glaubwürdige Charaktere.

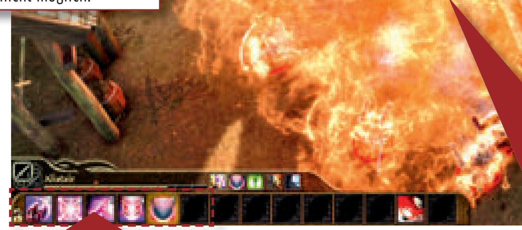
SCHALTZENTRALE BENUTZEROBERFLÄCHE

Steuerung der Helden im Kampf, Inventarmanagement und Taktik-Menü. Hier und da wären noch Verbesserungen möglich.



KLASSISCH | Wer möchte, kann **Dragon Age** komplett in der Iso-Perspektive spielen. Die Kamera zoomt dabei weit genug weg und bietet so einen taktischen Überblick in jeder Situation.

MINIMAP
- + Tooltipps erläutern alle Icons auf der Karte, wenn man sie mit der Maus berührt.
- − Zoomen lässt sich die Minikarte nicht, das geht nur auf der extra aufzurufenden Übersichtskarte.



MAGER
- − Pro Charakter lässt sich immer nur die nächste Aktion festlegen. Ganze Befehlsketten, wie sie beispielsweise **Drakensang** bietet, sind leider nicht möglich.

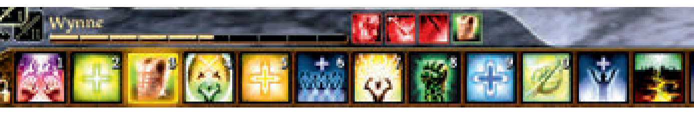
MÄCHTIG | Flächenzauber wie hier der Feuerball verursachen am meisten Schaden. Wer geschickt spielt, kombiniert bestimmte Sprüche miteinander, sodass die Wirkung noch effektiver ist. Zehn solcher Zauberkombinationen sind im Spiel enthalten.

GUT AUFGESTELLT
- + Geländeerhöhungen und Engstellen lassen sich vielfach nutzen, um taktischer zu kämpfen.
- − Nahkämpfer haben es mitunter schwer, die Gegner an sich zu binden.

Taktischer Anspruch oder simples Monster vertrimmen? Dragon Age bietet beides.

Unsere Vierergruppe ist auf dem gezeigten Bild im Kampf mit weit über zehn Gegnern beschäftigt. Wer diese Situation auf Leicht spielt, kann munter vorstürmen und seinen Recken fast in aller Ruhe zuschauen. Doch schon im normalen Modus klappt das nicht mehr. Der Kampf wird zusehends herausfordernder, je höher wir den Schwierigkeitsgrad einstellen. So kann sich jeder Spieler den für ihn angenehmsten Modus heraussuchen und bei Bedarf anpassen.

SCHNELLZUGRIFFSLEISTE



- + Die Leiste lässt sich per Mausbewegung variabel und nach Bedarf verlängern oder verkürzen.
- + Für jedes Talent- und Zauber-Icon lässt sich jeweils ein hilfreicher Tooltipp einblenden.
- − Die Beschreibungen der Talente und Zauber sind nicht exakt genug – wir vermissen Zahlenwerte.
- − Dauerhafte Statusänderungen, zum Beispiel durch Verletzungen oder Auren, sind oberhalb der Schnellzugriffsleiste in winziger Form platziert. Da nur die Werte für den jeweils ausgewählten Charakter eingeblendet sind, übersieht man solche Statusänderungen schnell. Es wäre sinnvoller und für Rollenspieler auch gewohnt gewesen, diese Icons deutlich sichtbar neben den Charakterporträts anzuzeigen.



INVENTARHANDLING
- + Nach Gruppen wie Waffen, Rüstungen, Questgegenstände, Handwerk geordnet, verwalten Sie das Inventar der kompletten Party. Praktisch: Die Gegenstände in jeder Gruppe lassen sich wahlweise nach Alphabet, Aktualität oder Typ sortieren. Durch den Kauf von Rucksäcken stocken Sie den Platz im Inventar auf.
- − Schade finden wir, dass man Gegenstände nicht aus dem Inventar auf das Porträt eines Partymitglieds ziehen kann, um ihm das Gewünschte zu geben. Sie müssen erst per Mausklick auf die Pfeiltasten neben dem Charakternamen umständlich zur Zielperson blättern, was bei insgesamt neun zur Verfügung stehenden Figuren im Gruppenlager zur zeitraubenden Beschäftigung ausarten kann.

DIE RICHTIGE STRATEGIE FINDEN
- + Sie können für jeden Charakter individuelle Verhaltensweisen für den Kampf festlegen: wann er einen Wundverband anlegen, wie er auf Magie-Angriff reagieren oder welches Gruppenmitglied er unterstützen soll. Neben vorgefertigten Taktik-Sets, die bei Standardkämpfen gut funktionieren, lassen sich drei eigene Varianten abspeichern.
- − Die Funktionsweise des Taktikmenüs wird im Spiel nur unzureichend erklärt, der Spieler muss hier viel herumprobieren.
- − Bei schwierigen Kämpfen sind die Taktiken oft nicht effektiv genug. Im Test haben wir nach einigen Stunden das Taktikmenü sogar ignoriert, die Gruppen-KI abgeschaltet und lieber jede Aktion von Hand ausgewählt.

WAS NEHM ICH BLOSS?
- + Längst noch nicht Standard bei Rollenspielen: der automatische Gegenstandsvergleich im Inventar. Bei **Dragon Age** ist das Feature zum Glück enthalten.



GESCHICHTSSTUNDE
- + Der Kodex zeichnet jede Ihrer Entdeckungen auf. Die Texte bieten jede Menge Hintergrundinfos zur Spielwelt.
- − Die optische Aufmachung des Kodex ist nüchtern und sehr textlastig, ohne Illustrationen. Toll wäre, wenn hier zum Beispiel auch die Stärken und Schwächen der vielen Gegner nachzulesen wären, da eine Gegneranalyse oder ein Kampflogbuch im Spiel fehlen.


IMPOSANT | Waffen und Rüstungen der Figuren sind sehr detailliert dargestellt. Einzelne Kettenglieder und Verzierungen an Helm oder Bogen sind klar erkennbar. Schade dagegen: Bögen haben keine Sehne.

ginn, wie schon in **Baldur's Gate 2: Schatten von Amn**, in einem Käfig gefangen. Sein mürrisches Verhalten sorgt immer wieder für Lacher, beispielsweise wenn Sie mit ihm den Calenhad-See erreichen und dort Zeuge seiner „Keks-Szene" werden. Mehr wollen wir an dieser Stelle gar nicht verraten. Auch andere, heitere Momente, wie etwa der Besuch im örtlichen Bordell von Denerim, lockern das ansonsten düstere Fantasy-Epos auf.

Die Hauptgeschichte aus einem von sechs Blickwinkeln zu erleben, welcher aus Ihrer anfangs gewählten Charakterherkunft (Origin) resultiert, macht **Dragon Age** zum besonderen Spielerlebnis. Während man sich als Zwergenadliger mit politischen Intrigen im Reich auseinandersetzt, steht für den Magier ein Spießrutenlauf durch die von Dämonen verseuchte Traumwelt des Nichts im Mittelpunkt. Als Dalish-Elf verkörpern Sie eine verstoßene Rasse, während eine Doppelhochzeit mit katastrophalen Folgen den Spieleinstieg als Stadt-Elf bestimmt. Der bürgerliche Zwerg entflieht seinem Dasein als kastenloser Abschaum in der Gesellschaft, der adelige Mensch kümmert sich um die Belange am Hof seiner Familie, obwohl er lieber in den Krieg ziehen würde.

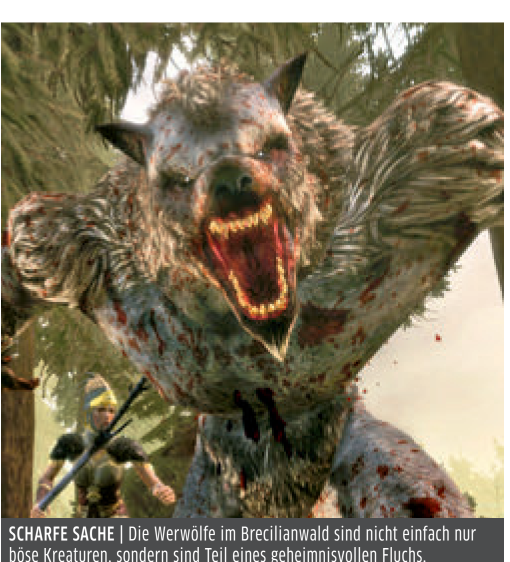
Alle diese Herkunftsgeschichten sind liebevoll, spannend, mitunter dramatisch inszeniert und binden den Spieler fest an seinen zuvor erstellten Charakter. Erst mit dem Beitritt zu den Grauen Wächtern nach den ersten Spielstunden folgt die Handlung dem für alle Origins geltenden roten Faden. Im Spielverlauf macht sich die Herkunft immer wieder spürbar bemerkbar, sorgt für neue Dialogoptionen und beeinflusst Questverläufe.

Den Geist von Baldur's Gate zu beschwören, war ein erklärtes Ziel der Entwickler, das sie in den Bereichen Storydichte, Wiederspielbarkeit und taktischer Anspruch auch erreicht haben. Wir sind aber froh darüber, dass Bioware sich dabei nicht krampfhaft bemüht hat, eine 1:1-Kopie des mächtigen, in Ehren ergrauten **AD&D**-Veteranen abzuliefern. Vielmehr sorgen moderne Rollenspielaspekte, zum Beispiel die cineastische Präsentation oder die eingängige Spielmechanik des Kampfsystems, dafür, dass uns **Dragon Age: Origins** viele spannende und unterhaltsame Stunden am PC beschert. Es gibt sicher Rollenspiele mit besserer Technik, mit komplexerer Charakterentwicklung und mit einer glaubwürdigeren Spielumgebung, dafür bekommen Sie derzeit nirgends mehr PC-Fantasy-Bombast am Stück geboten. ❑

BUGREPORT

Von inhaltlichen Bugs scheint Dragon Age verschont geblieben zu sein. Wir konnten alle im Test begonnenen Quests problemlos abschließen, stolperten jedoch über den einen oder anderen technischen Bug.

Animations- und Darstellungsfehler sorgten für einige unschöne Situationen. So kam es einmal beim Laden eines Spielstandes vor, dass der aktiv ausgewählte Charakter nicht zu laufen aufhören wollte, was besonders doof ist, wenn er dadurch geradewegs in die nächste Monsterhorde hineinprescht. Seltsam anzusehen war auch unser Bogenschütze, der nach Verlassen eines Gebäudes den Pfeilköcher hartnäckig verkehrt herum trug und ihn sogar beim Waffenwechsel als Nahkampfwaffe einsetzte, obwohl im Inventar eine Axt ausgewählt war. An einer anderen Stelle waren plötzlich alle Schnellzugriffsleisten unserer Charaktere komplett leer geräumt, was jedoch behoben war, als wir den vorigen Spielstand wieder geladen hatten. Hier und da stießen wir in der Review-Version noch auf kleinere Textbugs.


SCHARFE SACHE | Die Werwölfe im Brecilianwald sind nicht einfach nur böse Kreaturen, sondern sind Teil eines geheimnisvollen Fluchs.

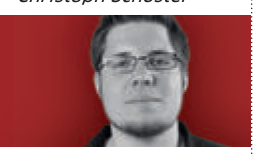
MEINE MEINUNG |
Stefan Weiß



„Lang lebe das Drachenzeitalter! Ich liebe es!"

Bioware hat es mal wieder geschafft – auch wenn **Dragon Age: Origins** nicht in allen Disziplinen perfekt abschneidet, das Wichtigste haben die Entwickler 200%ig hinbekommen: dem Spieler starke Charaktere in einer grandios erzählten Story zu präsentieren, die man von Anfang bis Ende komplett in sich aufsaugt. Bis jetzt habe ich eineinhalb komplette Spieldurchläufe hinter mir, sah noch längst nicht alle Nebenquests, schwärmte für die schöne Hexe Morrigan, lachte mich über Stens und Oghrens Kommentare teilweise scheckig, trauerte um den Verlust von Wynne und anderen Charakteren, spielte alle sechs Origins ausgiebig an – **Dragon Age** bietet mir persönlich das Rollenspielerlebnis, das ich seit **Baldur's Gate 2** lange vermisst habe: fette Story, taktische Kämpfe. Mit den technischen Unzulänglichkeiten kann ich locker leben, auch die bekannnte Bioware-Levelmodulwelt stört mich nicht – im Gegenteil, ich freue mich auf die Abenteuer, die das integrierte Toolset ermöglicht.

MEINE MEINUNG |
Christoph Schuster



„Hier steht ganz großes Kino auf dem Spielplan!"

Ich lege bei Rollenspielen größten Wert auf Inszenierung und Geschichte. Eine packende Handlung, dichte Atmosphäre und interessante Charaktere sind mir persönlich wichtiger als hochkomplexe Regelwerke. Genau auf diesen Sektoren setzt Bioware mit seinem Werk Maßstäbe und verweist die Konkurrenz samt und sonders auf die Plätze! Aber selbst wenn Sie meine Präferenzen nicht teilen und eher auf taktische Kämpfe als auf epische Romane stehen, kommen Sie hier absolut auf Ihre Kosten. Und deshalb erobert **Dragon Age** zu Recht den Genrethron: Es überzeugt oder glänzt gar in jeder Disziplin und erlaubt sich kaum eine Schwäche.



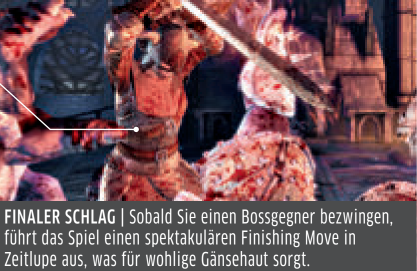
1 STARKER START | Als Dalish-Elf treffen wir kurz nach Spielstart im ersten Dungeon auf die Schergen der Dunklen Brut. Die herrlich animierten Kampfsequenzen und die fetten Soundeffekte haben es uns sofort angetan. Begierig erkunden wir weiter das Gewölbe.



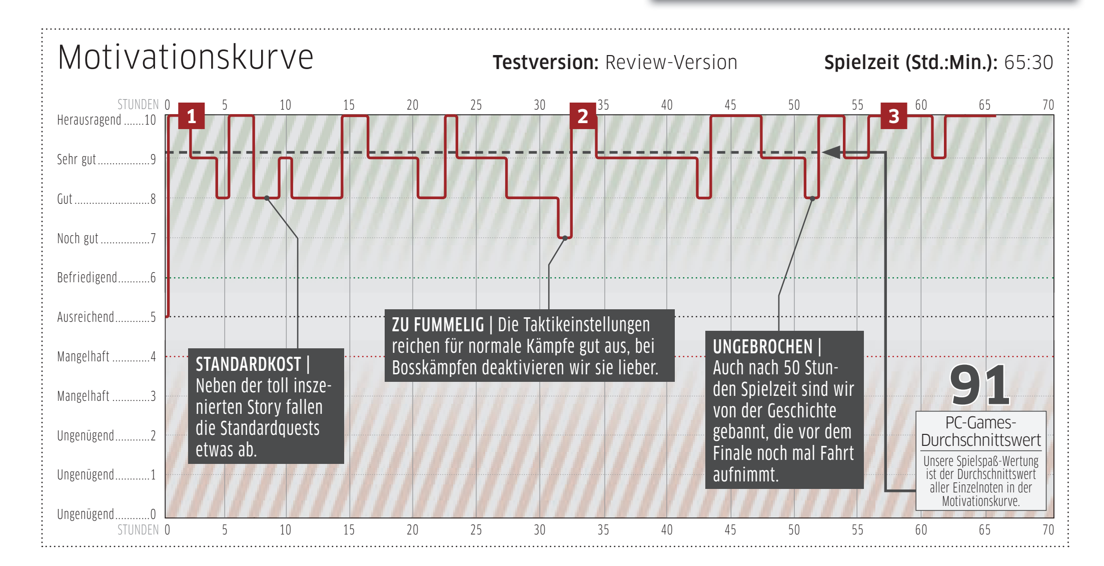
2 BIZARR | Im Questgebiet der Tiefen Wege kommt es zu gruseligen und eklig inszenierten Momenten. Inwiefern die hier gezeigten glibberigen Fleischbatzen mit der Dunklen Brut zusammenhängen, verraten wir nicht – Spannung ist dort auf jeden Fall garantiert.



3 DEM ENDE NAH | Nach über 50 Spielstunden nähern wir uns dem Finale von **Dragon Age**. Dabei haben wir erst eine Herkunftsgeschichte erlebt und sind aus Zeitgründen etlichen Nebenquests gar nicht bis zum Ende nachgegangen. Das holen wir in den restlichen Teststunden nach.



FINALER SCHLAG | Sobald Sie einen Bossgegner bezwingen, führt das Spiel einen spektakulären Finishing Move in Zeitlupe aus, was für wohlige Gänsehaut sorgt.



SAMMLEREDITION: MEHR FÜRS GELD



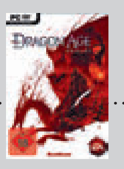
Rund 65 Euro kostet die Collectors-Edition in Metallbox – und das ist drin:

- Eine Stoffkarte von Ferelden, eine Bonus-DVD (enthält eine Making-of-Dokumentation, den Soundtrack,Trailer-Videos, Wallpapers, ein Concept-Art-Video und Spieletipps zu **Dragon Age**).
- Freischaltcodes für drei Bonus-Gegenstände
- Die Blutdrachen-Rüstung, die sich auch in **Mass Effect 2** benutzen lassen wird, ist für alle Neukäufer von **Dragon Age** (egal, welche Version) verfügbar. Das gilt ebenso für die Bonus-Quest „In Stein gefangen". Die Bonusinhalte müssen Sie downloaden.

Wer noch mehr möchte, leistet sich für 75 Euro die Digital Deluxe Edition:

- Die Downloadversion erhalten Sie im EA-Online-Store und bald auch über Steam. Sie enthält weitere Bonusgegenstände und das zusätzliche Abenteuer „Wächter-Festung", in dem Sie mehr zur Vorgeschichte der Grauen Wächer erfahren.

DRAGON AGE: ORIGINS



Ca. € 45,-
5. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch, optional Englisch
Kopierschutz: Das Spiel verwendet eine Seriennummer, überprüft bei Spielstart den Datenträger und lässt sich beliebig oft installieren. Eine Online-Aktivierung ist nicht nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Charaktere, Waffen und Rüstungen strotzen vor Details und sind schön texturiert, die Umgebungsgrafik hingegen ist mitunter verwaschen und detailarm.
Sound: Die Soundeffekte sind wuchtig, der Soundtrack ist atmosphärisch, aber nicht Spitzenklasse.
Steuerung: WASD-Steuerung oder Mausklick, je nach gewählter Kameraperspektive funktionieren beide Varianten ordentlich, Sie müssen allerdings mit gelegentlichen Kamerasprüngen rechnen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/ Athlon X2 4200+,Geforce 9500 GT/HD 3870, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q84/ Phenom II X4 49 BE/Geforce GTS 250/ATI HD 4870, 2 GB RAM (XP), 4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
In **Dragon Age** endet jeder Kampf in einem digitalen Blutbad, die Entwickler setzen Pixelblut in rauen Mengen ein. Die Sprache ist teilweise anzüglich, Sexszenen werden nur angedeutet, aber nicht explizit dargestellt, Geschlechtsteile bleiben verhüllt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

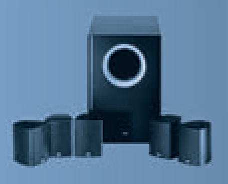
Insgesamt lief die Review-Version durchweg flüssig. Questbugs traten nicht auf, jedoch gab es hin und wieder Animationsfehler. Vereinzelt stürzte das Spiel ab, was durch häufigen Taskwechsel hervorgerufen wurde.

PRO UND CONTRA

- \+ Fantastisch erzählter Rollenspielplot mit Überraschungen
- \+ Erstklassige Kampfsequenzen
- \+ Abwechslungsreiche Quests mit unterschiedlichen Lösungswegen
- \+ Individuell erzählte Herkunftsgeschichten fördern die Wiederspielbarkeit.
- − Verwaschene und schlichte Umgebungstexturen
- − Kulissenartige Levelgestaltung
- − Auf Dauer übertriebene Blutdarstellung, die nicht abschaltbar ist

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **91**





ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



www.nvidia.de/ion

Electronic Arts Inc. empfiehlt NVIDIA Grafikprozessoren für Die SIMS 3

Die SIMS 3

NVIDIA® ION™ Grafikprozessoren sorgen für beste Grafik auf kompakten, Strom sparenden PCs. Top-Spiele wie SIMS 3 werden auf den Mini-Systemen hervorragend wiedergegeben. Hol Dir ein ION-System für sofortigen Spielspaß oder stell Dir mit den ION Mainboards Deinen PC selbst zusammen. Hier hast Du die komplette Auswahl.





142,90



399,-



449,-

Zotac ION ITX A
inkl. Intel® Atom 330

Mini-ITX-Mainboard mit ION™-Grafik und Intel® Atom CPU.

- Intel® Atom Prozessor 330
- NVIDIA® ION™-Grafikprozessor (HDMI, DVI-D, VGA)
- 1x Mini-PCIe • 2x DDR2-RAM (800 MHz)
- 3x SATA 3Gb/s, 1x eSATA • 6x USB 2.0
- 6-Kanal-Sound • Gigabit-LAN, WLAN • Mini-ITX

Point of View Mobii ION mini

Das Netbook zeichnet sich durch innovativste Technologie sowie einfachste Bedienung aus.

- Intel® Atom N230 (1,6 GHz)
- NVIDIA® ION™-Grafikprozessor
- 10,2"-Display • 1 GB DDR2-RAM
- 160-GB-Festplatte
- Webcam • LAN, WLAN
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM)

Samsung N510-@nyNet KA02DE

Das elegante Mini-Notebook vereint innovative Technologie mit einer komfortablen Bedienung und geringem Gewicht.

- Intel® Atom N270 (1,6 GHz) • NVIDIA® ION™-Grafikprozessor
- 11,6"-LED-Display • 1 GB DDR2-RAM
- 160-GB-Festplatte • Cardreader
- Webcam • LAN, WLAN, Bluetooth
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM)

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 11.11.2009.

© 2009 NVIDIA Corporation. NVIDIA, das NVIDIA-Logo, GeForce, und The way it's meant to be played sind Marken und/oder eingetragene Marken der NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. The Sims 3 © 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims and The Sims 3 logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 104-105







24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*

www.alternate.de

Dragon Age: Origins – Tuning-Tipps

TIPP 1: GRAFIKDETAILS VERRINGERN



Minimieren Sie die Grafikdetails für ein Leistungsplus von bis zu 42 Prozent, fehlen Figurenschatten (1, 5) sowie die Umgebungsverdeckung (2, 6). Außerdem ist die Beleuchtung simpel (3, 7) und der Charakter-Detailgrag gering (4, 8).

TIPP 2: AUF POST-EFFEKTE VERZICHTEN



Die Frame-Buffer-Effekte sind eine nachträglich über das Bild gerenderte visuelle Aufwertung wie der Überstrahl- (1) oder Hitzeverzerreffekt (2). Schalten Sie die Post-Effekte ab (3, 4) steigt die Gesamtleistung um bis zu 11 Prozent.

Von: Frank Stöwer

Im neuen Bioware-Rollenspiel geht es richtig zur Sache. Die Hardware-Anforderungen fallen trotzdem gemäßigt aus.

Die neue Eclipse-Engine, die Bioware für **Dragon Age: Origins** programmierte, verwöhnt das Auge des Rollenspielers zum einen mit optischen Finessen wie Bump-Mapping, Material-Shadern und Post-Effekten, etwa Bloom oder Hitzeverzerrung. Zum anderen entwickelte man die Technik von Anfang an so, dass sie mit Mehrkernprozessoren sehr gut skaliert. Das klingt zunächst nach hohen Hardware-Anforderungen, die schließlich doch moderat sind.

Der Prozssor ist hauptverantwortlich für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen. Er sollte nicht nur mit mindestens 2 GHz rechnen, sondern idealerweise auch vier Kerne besitzen. Im Test stieg nämlich die Gesamtleistung um 29 Prozent, als wir den Core 2 Duo E6600 (Zweikerner) durch den Core 2 Quad Q6600 mit dem gleichen Takt von 2,4 GHz und vier Rechenwerken ersetzten. Daher empfehlen wir den Core 2 Quad Q8400 oder den Phenom II X4 940 BE – beide Prozessoren sind für ca. 150 Euro zu haben.

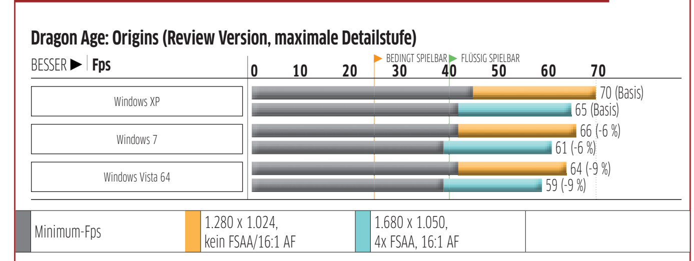
Trotz passabler Grafik fordert **Dragon Age: Origins** die Grafikkarte nicht übermäßig. Für eine Auflösung von 1.280 x 1.024 (kein FSAA, 16:1 AF) reicht schon die ca. 80 Euro günstige 9800 GT/HD 4770. Höhere Auflösungen wie 1.680 x 1.050 (16:10) sowie 4x/8x FSAA sind allerdings erst mit einer GTS 250 oder HD 4870 (512 MB) drin. Da bereits die Startdatei 1,3 GB belegt, sind in puncto Speicher 2 GB (WinXP) respektive 4 GB (Vista) Pflicht. Letztgenanntes gilt übrigens auch für Windows 7, auf dem der uns vorliegende Review-Code schon fehlerfrei lief. Lediglich die mit Vista 64 erstellten Spielstände sorgten für einen kompletten Absturz des Spiels. ❑

DRAGON AGE: ORIGINS – TUNING-TIPPS*

Schalter und Einstellung	Max. TP**	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	9%	3 (33 auf 36 Fps)
Grafikdetails: Mittel statt Sehr hoch	21%	7 (33 auf 40 Fps)
Grafikdetails: Niedrig statt Sehr hoch	42%	14 (33 auf 47 Fps)
Anti-Aliasing: Aus statt 4x	10%	3 (30 auf 33 Fps)
Texturendetails: Niedrig statt Hoch	3%	1 (33 auf 34 Fps)
Frame-Buffer-Effekte: Deaktiviert	12%	4 (33 auf 37 Fp s)
Multiple-Render-Targets: Deaktiviert	3%	1 (33 auf 34 Fps)

* Gemessen mit Core 2 Duo E6320, Geforce 8800 GT, 4 Gigabyte Speicher, Vista 64 SP1
** Maximales Tuning-Potenzial

SPIELELEISTUNG BETRIEBSSYSTEME



System: Core 2 Quad Q9650, P45, Geforce GTX 285, Geforce 191.07 WQHL, 2 x 2.048 GB DDR2-1066 **Bemerkungen:** Wie fast alle Spiele läuft auch **Dragon Age: Origins** unter Windows XP am schnellsten (ungefähr 9 Prozent schneller als unter Vista 64). Im direkten Vergleich ist die Gesamtleistung unter Windows 7 etwa 3 Prozent höher als die unter Vista 64.

FREE TO PLAY MMORPG

Runes of Magic

CHAPTER II

The Elven PROPHECY



Kostenloser Download - Keine monatlichen Gebühren

www.RunesofMagic.com/pcgames















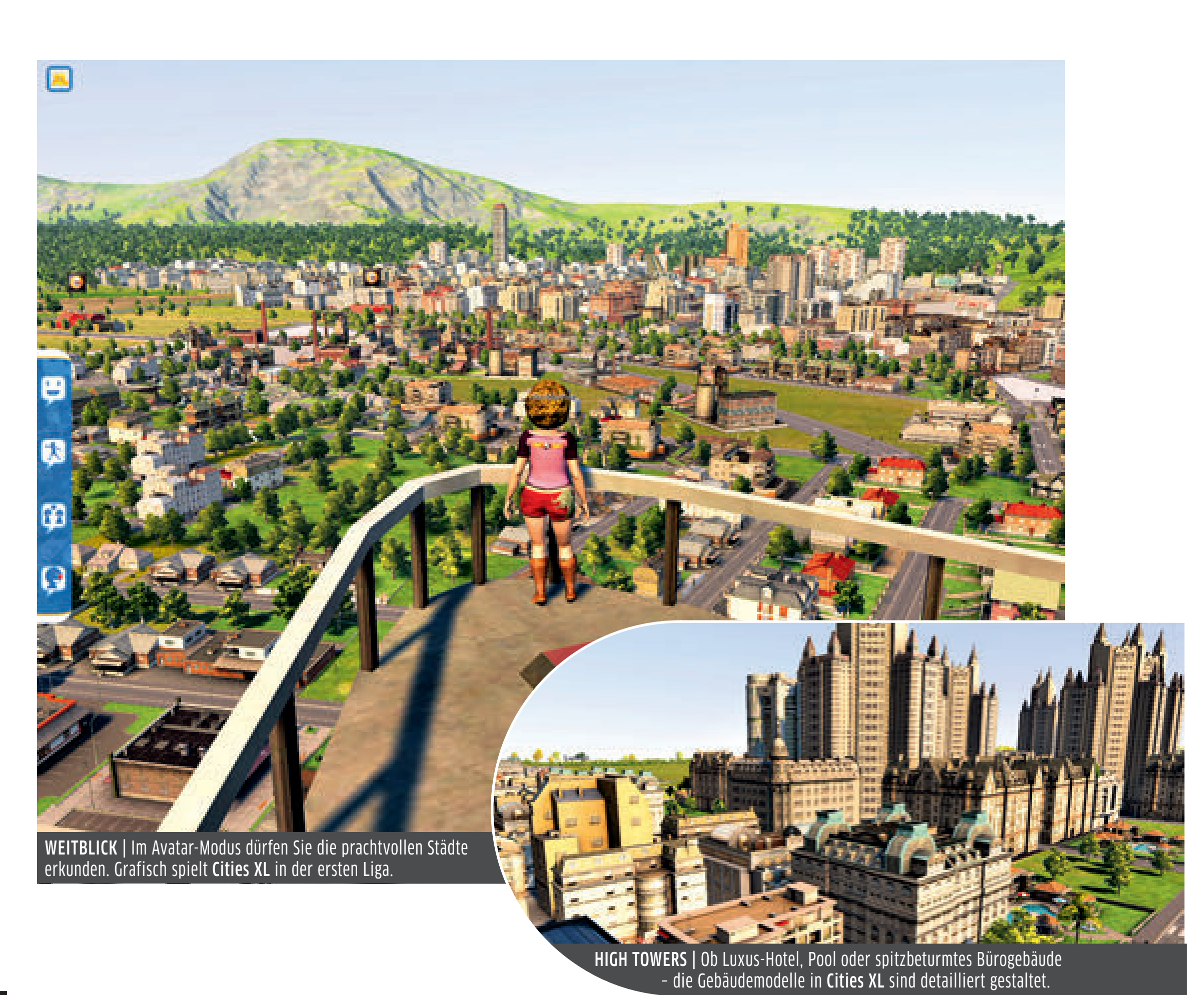





(c) "Radiant Arcana" is the copyright and trademark of Runewaker Entertainment Corp. All rights reserved. (c) "Runes of Magic" published by Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.

Von: Christian Schlütter

Monte Cristo vergeigt die **Sim City**-Thronfolge mit einem holprigen Start und einem fragwürdigen Feature-Modell.



WEITBLICK | Im Avatar-Modus dürfen Sie die prachtvollen Städte erkunden. Grafisch spielt **Cities XL** in der ersten Liga.

HIGH TOWERS | Ob Luxus-Hotel, Pool oder spitzbeturmtes Bürogebäude – die Gebäudemodelle in **Cities XL** sind detailliert gestaltet.



Cities XL

Wenn kleine Kinder zum ersten Mal auf einen großen Stuhl klettern, brauchen sie meist mehrere Anläufe, stolpern, stoßen sich den Kopf oder Ähnliches. Den Versuch von **Cities XL**, den Thron der Städtebausimulationen zu erklimmen, dürfen Sie sich ähnlich vorstellen. Monte Cristos neues Spiel ist zumindest in seiner jetzigen Form ein unvollständiger und teurer, wenn auch hübscher Konkurrent zur **Sim City**-Serie.

Der Kern von **Cities XL** entfernt sich im Solo-Modus kaum vom Subgenre-Standard. Sie suchen sich eine von 25 Umgebungen aus, die sich durch Flüsse, Berge, Ressourcenzahl und Ähnliches voneinander unterscheiden. Eine Anzeige für den Schwierigkeitsgrad erleichtert die Auswahl. Bevor Sie in den Stadtmodus springen, erschaffen Sie mithilfe von Schiebereglern und einem großen Kleider-Arsenal noch einen Avatar, mit dem Sie eigene und fremde Städte besuchen dürfen. Leider hat Ihr Alter Ego keine inhaltliche Funktion wie zum Beispiel der Diktator in **Tropico 3**.

Auf der Karte selbst bauen Sie dann zunächst eine Straße und ein Rathaus, um das sich nach und nach eine kleine Stadt entwickelt. Sie legen Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete fest, richten Feuerwachen und Müllhalden ein und bauen hübsche Parks oder Bowlingbahnen zur Unterhaltung Ihrer Bürger. Monte Cristo hat dabei auf Abwechslung geachtet. Für Wohnblöcke und Industrieanlagen gibt es viele verschiedene Modelle. Die Gebiete sind in vier verschiedene Dichte-Grade unterteilt. Im niedrigsten werden dort nur Einfamilienhäuser oder Bungalows gebaut, in höheren riesige Mietskasernen oder Slum-Viertel. Weisen Sie Areale explizit für Führungskräfte aus, finden Sie dort Villen samt Pools. Arbeiterviertel hingegen haben einen dreckigen Chicago-Stil. Außerdem dürfen Sie neben den typischen rechteckigen Flächen auch spitzwinklige Grundstücke festlegen. So sieht keine Stadt in **Cities XL** aus wie die andere, was sehr zum Flair des Spiels beiträgt.

Grafisch plustert sich Monte Cristos Städtesimulation auf, um auf hohem Niveau mitzuspielen.

FROSTIG | Das Ski Resort ist einer der kostenpflichtigen Zusatzinhalte (GEMs), die **Cities XL** in Zukunft bereichern sollen.

WER SOLL DAS BEZAHLEN? – GEBÜHREN BEI CITIES XL

Neben dem Kaufpreis kommen auf Cities XL-Käufer, die alle Features nutzen wollen, weitere Kosten zu. Hier die wichtigsten Fakten und Zahlen rund um das Gebührenmodell:

Die normale Packung enthält das Hauptspiel, eine zusätzliche 7-Tage-Probeversion, die Sie an einen Freund weitergeben können, sowie eine Woche Zugang zum Planeten-Modus, dem eigentlichen Herz von **Cities XL**. Wer Letzteren länger nutzen will, muss eine monatliche Gebühr bezahlen. Die Preise:

- **1 Monat = 7, 99 Euro**
- **2 Monate = 12,99 Euro (6,50 Euro pro Monat)**
- **3 Monate = 15,99 Euro (5,33 Euro pro Monat)**

Das Angebot für eine Amazon-exklusive Lifetime-Edition, mit der Sie für knapp 100 Euro ein Leben lang Zugriff auf den Planeten-Modus haben, ist mittlerweile abgelaufen.

In den Genuss regelmäßiger inhaltlicher Updates kommen nur Abonnenten des Planeten-Modus. Was in dieser Hinsicht in den kommenden Monaten geplant ist, erfahren Sie im Kasten „Das kommt noch“ auf Seite 71. Die Game Expansion Modules (GEMs), mit denen Sie die Geschicke einzelner Betriebe wie Ski-Resorts oder Strandhotels leiten dürfen, werden hingegen auch für den Einzelspieler-Modus zur Verfügung stehen. Der Preis soll, je nach GEM, zwischen fünf und fünfzehn Euro betragen. Planeten-Modus-Abonnenten bekommen hierbei 35 Prozent Rabatt.

HÄUSERKRAMPF | Straßen lassen sich nicht in größere umwandeln, ohne dabei Häuser abzureißen. Einziger Ausweg: Wir deklarieren Einbahnstraßen. Dieser Punkt schwankt zwischen kniffligem Feature und nervigem Bug.

◀ **SIGHTSEEING** | Wer genau hinsieht, findet in seiner **Cities XL**-Stadt einige Merkwürdigkeiten.

KAUF MICH! | An fast jeder Häuserecke Ihrer Stadt stehen Werbetafeln herum, die Monte Cristo vertraglich bestücken lässt. In Zukunft folgen zum Beispiel Ford-Autohäuser.

UNÜBERSICHTLICH | Viele Overlays sind nicht eindeutig genug. Warum die Bildungssituation auch bei diesen Büros eingeblendet wird, bleibt fraglich.

BLOCKWERK | Ab der dritten Zoomstufe sehen Autos nur noch wie braune Klötze aus. Was die Performance bei großen Städten verbessern soll, erweist sich als Atmosphärekiller.

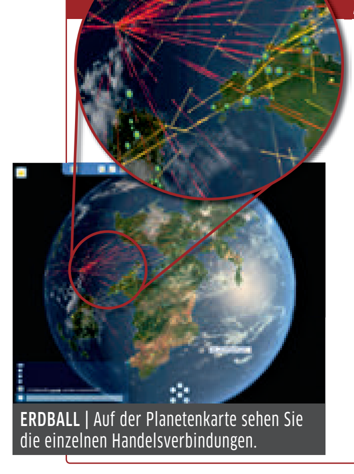
Die Charaktermodelle der Einwohner sind detailliert und abwechslungsreich, wenn auch der Comic-Stil der Franzosen nicht jedem gefallen dürfte. Seltsamerweise fehlen an einigen Ecken Animationen. Während Polizisten bei Einsätzen flugs zum Wagen sprinten und dabei auch noch in Sprechblasen ein passendes Sprüchlein ablassen, stehen Riesenräder still und der Kindergarten nebenan wirkt steril. So wirkt Ihre Stadt nur lebendig, wenn Sie gerade in die richtige Richtung sehen. Das ist schade, gerade weil man den großen Metropolen mit all den Hochhäusern generell ansieht, wie viel Arbeit die Grafiker von Monte Cristo in die Details gesteckt haben.

Ziemlich versagt hat hingegen die Audio-Abteilung. Auf die dudelige Fahrstuhl-Musik könnte man gut verzichten und Umgebungsgeräusche fehlen an allen Ecken und Enden. Wenn ein popeliges Hupen das Einzige ist, was eine Millionenmetropole von sich hören lässt, dürfte der Lärmpegel in Berlin kaum der Rede wert sein. Ein dickes Atmosphäre-Minus!

Während Ihre Stadt wächst, lösen Sie ein Problem nach dem nächsten: Die Müllkippe verschmutzt die Umgebung, der Schwerindustrie fehlt es an Energie und die Führungskräfte hätten gerne eine bessere Bildungssituation für die verzogenen neureichen Bälger. Bei der Diagnose der Situation helfen Ihnen schematische Einblendungen, die sich in grellen Farben über Ihre Stadt legen. Das klappt fast immer gut. In manchen Fällen sind diese Overlays aber zu wenig eindeutig, verleiten im ungünstigsten Fall zu falschen Entscheidungen. Wer nach Fakten statt nach Farben gehen will, bekommt ebenfalls Probleme. Statt blanker Zahlen präsentieren die Menüs in **Cities XL** in vielen Fällen ungenaue Angaben wie „viel“ oder „wenig“. Ob das nun gewollt ist oder nicht: Eine genaue Planung Ihrer Stadt wird damit schwer. Beispiel: Nirgendwo ist angegeben, wie viele Bürger in einen Wohnblock von „mittlerer Dichte“ einziehen. Die Information wäre aber wichtig für die Entscheidung, wie viele Arbeitsplätze Sie den neu zugezogenen Einwohnern einrichten. Stattdessen probieren Sie lange herum, bis Sie die perfekte Balance zwischen Arbeitsplätzen und Wohnraum gefunden haben. Für Genre-Veteranen wird dies eine besondere Herausforderung sein, für Kritiker eine ungenaue Spielerführung. Bei anderen Faktoren wie der Bildung kränkelt auch noch die Spielmechanik. Was dem Spiel auf lange Sicht allerdings definitiv fehlt, sind kleine Nebenaufgaben oder Katastrophenszenarien wie im großen Vorbild **Sim City**.

Ab einer gewissen Größe stößt jede Stadt an ihre Grenzen. Gera-

SORGENKIND HANDELSSYTEM



ERDBALL | Auf der Planetenkarte sehen Sie die einzelnen Handelsverbindungen.

Cities XL bietet Ihnen die Möglichkeit, online mit anderen Spielern Handel zu treiben. Aber funktioniert das auch?

Wer im Solo-Modus spielt, dem bleibt nur die Handelsverbindung zur computergesteuerten Omnicorp. Manche Ressourcen sind dort aber überteuert oder nicht verfügbar.

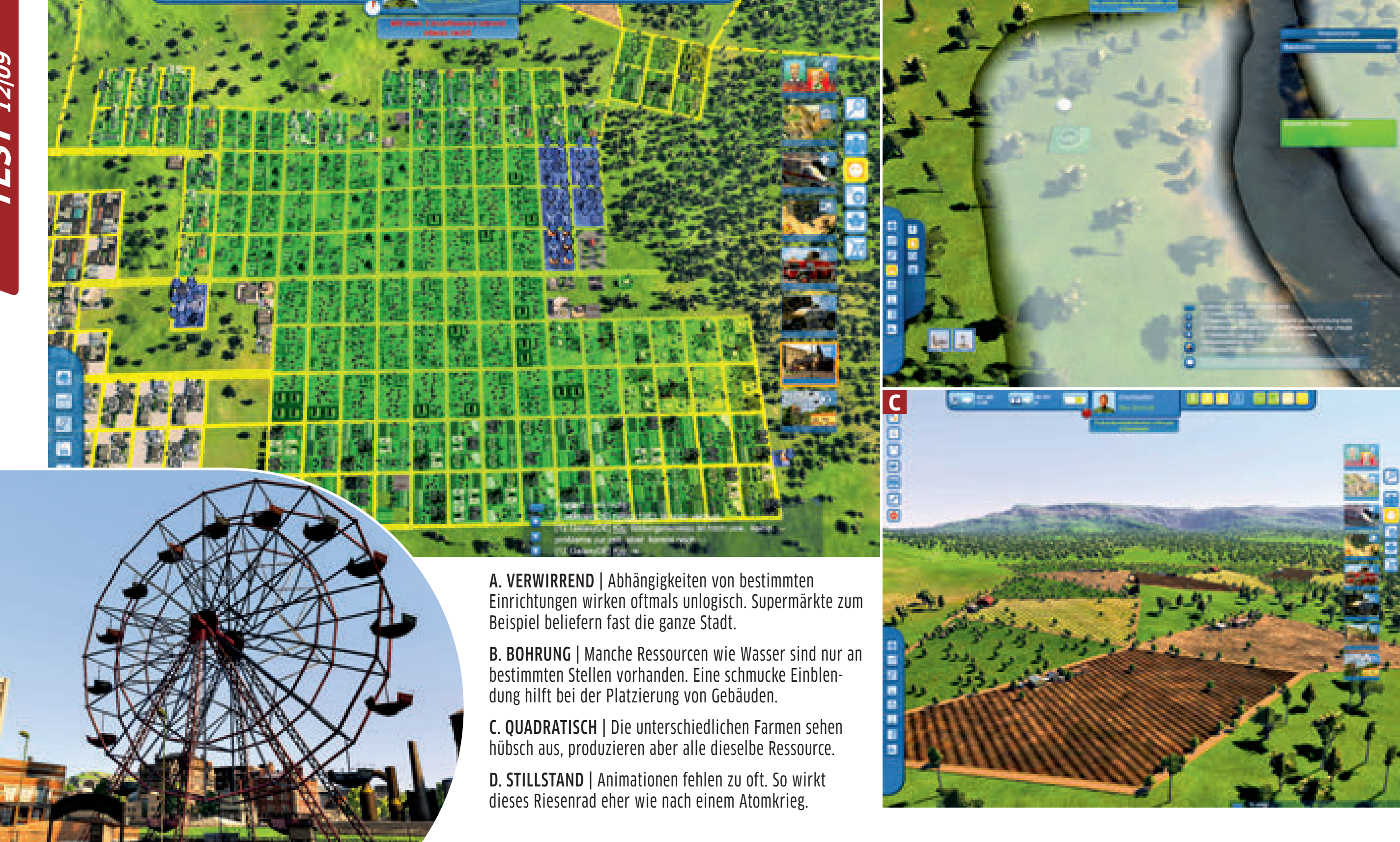
Online öffnen Sie indes einen Handelsbildschirm und sehen dort, welche Verträge angeboten werden. Außerdem können Sie selbst Kauf- und Verkaufsangebote machen. Der Knackpunkt dabei: Ändert ein Spieler etwas an seiner Stadt, gehen die Voraussetzungen für einen Vertrag meist verloren und die Handelsbeziehung endet. Es gilt also, zuverlässige Partner zu finden. Zumindest in den ersten Wochen nach dem Start funktionierte der Handelsserver und das entsprechende Menü aber nur mit erheblichen Einschränkungen und Lags. Monte Cristo werkelt auf Hochtouren an Verbesserungen.



BÖRSE | Der Handelsbildschirm und das Token-Sytem wirken oft verwirrend. Beides muss noch überarbeitet werden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr dynamisches Handelssystem mit menschlichen Partnern
- ➕ Ressourcenknappheit bietet Anreiz zum Zusammenspielen
- ➕ Linien für Handelsbeziehungen lassen den Planeten lebendig wirken.
- ➖ Lags behindern Online-Handel
- ➖ Token-System zu undurchsichtig
- ➖ Verträge können zu schnell und auch unabsichtlich gebrochen werden.
- ➖ Handelsserver oftmals überlastet



A. VERWIRREND | Abhängigkeiten von bestimmten Einrichtungen wirken oftmals unlogisch. Supermärkte zum Beispiel beliefern fast die ganze Stadt.

B. BOHRUNG | Manche Ressourcen wie Wasser sind nur an bestimmten Stellen vorhanden. Eine schmucke Einblendung hilft bei der Platzierung von Gebäuden.

C. QUADRATISCH | Die unterschiedlichen Farmen sehen hübsch aus, produzieren aber alle dieselbe Ressource.

D. STILLSTAND | Animationen fehlen zu oft. So wirkt dieses Riesenrad eher wie nach einem Atomkrieg.

de auf Karten ohne Ölvorkommen müssen Sie schon recht früh anfangen zu handeln. Im Solo-Modus steht zum Handeln nur die KI-Firma Omnicorp bereit, deren Preise manchmal arg willkürlich erscheinen. Hier zeigt sich zum ersten Mal der Vorteil dessen, was eigentlich der Kern von **Cities XL** ist: der Planetenmodus. In dieser kostenpflichtigen Spielvariante wählen Sie Ihren Bauort auf einem Planeten, der den Server symbolisiert. Sie handeln mit den Mitstreitern Verträge über einzelne Ressourcen aus, was über sogenannte Tokens geregelt wird. Warum das bis jetzt nur leidlich klappt, lesen Sie auf Seite 71 im Sonderkasten „Sorgenkind Handelssystem".

Aber auch andere Probleme machen den Planetenmodus derzeit zu einer großen Baustelle. Schon kurz nach Verkaufsstart mussten die Entwickler neue Server einrichten, da die Plätze für leichte Partien schnell belegt waren. Mittlerweile klappt aber auch die Aussortierung von Karteileichen sehr gut.

Aufgrund von Verbindungsproblemen zum Monte-Cristo-Server kommt es zu einer zeitlichen Verzögerung zwischen Mausklick und Aktion. Schlimmstenfalls ziehen Sie dadurch ein Industriegebiet zu groß und verlieren so eine Menge Geld, was aber zum Glück nur sehr selten passiert. In unserem Test kam es zudem dreimal zu einem Absturz des Spiels beziehungsweise zu Verbindungsabbrüchen zum Server. Da Ihre Stadt aber permanent lokal oder auf dem Server zwischengespeichert wird, stellt ein Neustart kein allzu großes Problem dar.

Selbst unerfahrene Spieler feiern nach kurzer Zeit bei **Cities XL** Erfolge und die Schwierigkeitskurve steigt angenehm an. Die Tutorials sind zudem sehr eingängig und decken jeden Bereich des Spiels ab. Auch erfahrene Bürgermeister können sich dort im späteren Spielverlauf noch Tipps holen.

Viele Aspekte, die dem Titel Spieltiefe geben sollen, werden aber wohl erst in Monaten bewertbar sein. Die Verlosung von Blaupausen für große Monumente ist auch zwei Wochen nach Spielstart nicht angelaufen. Gerade diese Mega-Bauten sollten als Anreiz dienen, mit anderen Spielern zusammenzuarbeiten.

Auch die beiden ersten Game Expansion Modules, ursprünglich für den Start des Spiels angekündigt, sollen erst in den nächsten Monaten eintrudeln.

Interessant ist hingegen, dass Monte Cristo den Planetenmodus Monat für Monat mit inhaltlichen Updates bereichert (siehe Kasten „Das kommt in den nächsten Monaten"), was **Cities XL** extrem langlebig macht. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Verpatzter Start, aber Hoffnung für die Zukunft!"

Dass bei einem Online-Spiel zum Verkaufsstart nicht alles glatt geht, ist ein mittlerweile leider akzeptierter Fakt. Doch was mich mehr stört, ist, dass **Cities XL** in der Grundversion weniger bietet als viele ältere Titel. Erst mit der Zeit dürften Inhalte nachkommen, die aus Monte Cristos Langzeit-Projekt den **Sim City**-Thronfolger machen. Die Anlagen dafür sind da. Die Grafik ist toll, die Gebäude-Details beeindruckend und die Spielbalance ausgewogen genug, um auch auf lange Zeit zu motivieren. Im jetzigen Zustand ist der Planetenmodus die happigen 7,99 Euro pro Monat aber nicht wert.

DAS KOMMT IN DEN NÄCHSTEN MONATEN

In den kommenden Monaten will Monte Cristo ordentlich Inhalte für Cities XL nachschieben.

Exklusive Inhalts-Updates für den Planeten-Modus:
- Mittelalter-Pack mit neuen Gebäuden und Grafiken
- Chinatown-Pack mit neuen Gebäuden und Grafiken
- Realitätsnahe Karten von Rio und Manhattan
- Nahverkehrsbetriebe mit Bussen und Haltestellen
- Kaiserpalast von Tokio, Alcatraz, The Gherkin, Freiheitsstatue, Empire State Building, neue Stadien
- „Gesponserte" Inhalte wie eine Ford-Autohandlung
- Neuer Bauernhof und animiertes Riesenrad

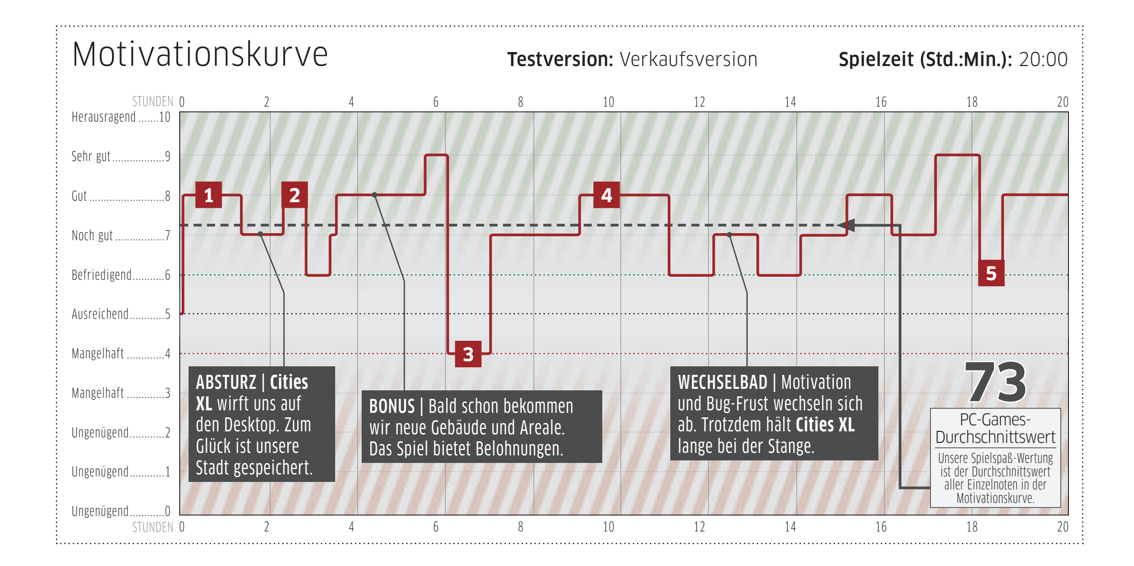
Im Gegensatz zu den kostenfreien monatlichen Inhalts-Updates werden die kostenpflichtigen Game Expansion Modules, einmal gekauft, auch im Solo-Modus zur Verfügung stehen. Einen Termin für die bis jetzt geplanten GEMs „Ski Resort" und „Beach Resort" gibt es allerdings noch nicht.

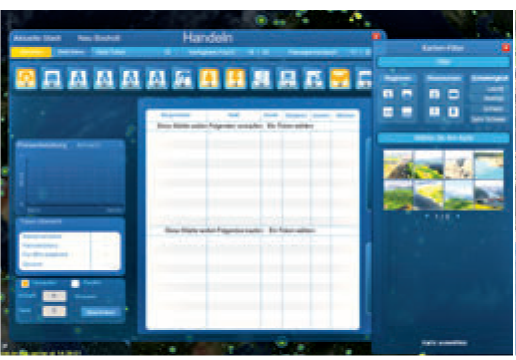


1 **EINSTIEG** | Dank guter Tutorials und ordentlicher Spielbalance fallen die ersten Spielstunden in **Cities XL** leicht. Wer sich für einen Genre-Veteranen hält, darf sogar gleich den Profi-Modus aktivieren, der alle Gebäude sofort freischaltet. Einsteiger bekommen diese erst nach und nach.



2 **VORORT** | Unsere Stadt wächst und gedeiht. Mittlerweile sehen unsere Vororte aus wie die Wisteria Lane aus **Desperate Housewives**. Charakterdesign und Gebäudemodelle hat Monte Cristo gut hinbekommen. **Cities XL** hält uns mit neuen Aufgaben bei der Stange.





3 **TIEFPUNKT** | Der Handelsserver bricht zusammen. Alle Verträge sind weg. Die Fan-Gemeinde bricht in Gekreische aus. Da kann auch eine Ingame-Nachricht, die schwarzhumorig einen Börsencrash in der Welt von **Cities XL** meldet, nicht helfen. Die Stimmung ist mies.



4 **REICH WERDEN** | Wir haben unsere Stadt zum einem Magneten für reiche Führungskräfte ausgebaut. Villen und Pools bestimmen das Stadtbild. Dafür sind die Neureichen auch um einiges pingelinger. Der Schwierigkeitsgrad zieht an. **Cities XL** bietet neue Herausforderungen.



5 **DÄMPFER** | Im späteren Spielverlauf fallen einige Probleme im Spieldesign auf. So können einmal gebaute Straßen nicht verbreitert werden, ohne die Gebäude in der Nähe abzureißen. Nachfrage bei Monte Cristo: Das soll so sein. Als Herausforderung für erfahrene Spieler.

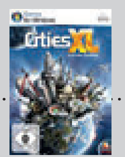
LIMITED EDITION

Für knapp 90 Euro bekommen Fans auch eine Sonderedition von Cities XL. Neben dem Hauptspiel sind darin enthalten:



- 5 exklusive Karten im Solo-Modus
- 5 exklusive Wahrzeichen
- 1 exklusives Rathaus
- 2 dauerhafte Blueprints
- 1 exklusives Avatar-Shirt
- Besondere Kennzeichnung des Namens im Spiel
- 1 Poster
- 3 Postkarten

CITIES XL



Ca. € 40,-
8. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Monte Cristo
Publisher: Flashpoint
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bei der Installation müssen Sie sich online registrieren. Für den Planeten-Modus müssen Sie zudem beim Spielen online sein. Wer nur im Solo-Modus spielt, muss sich lediglich alle 30 Tage mit dem Server verbinden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübscher, wenn auch gewöhnungsbedürftiger Knuddel-Comic-Stil. Gute Gebäude- und Charaktermodelle. Es fehlen allerdings allerorten Animationen.
Sound: Umgebungsgeräusche fehlen fast vollständig. Auch Musik ist nur rudimentär vorhanden.
Steuerung: Der Stadtbau geht mit der Maus flugs voran. Im Online-Modus kommt es zu Verzögerungen zwischen Klick und Aktion.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Planetenmodus, bei dem Sie mit Hunderten Spielern auf einem Server sind. Über Handel und Stadtbesuche mit dem Avatar geht die Interaktion aber nicht hinaus.
Zahl der Spieler: theoretisch unbegrenzt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon X2 5000+, Geforce 9600 GT/Radeon HD 3850, 1 GB (XP)/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Phenom II X3 720 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870 (1G), 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Keine Gewalt-, Sex-, Alkohol- oder Drogendarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Nach circa 40 Stunden in der Beta-Phase des Spiels spielten wir vom Verkaufsstart an nochmals über 20 Stunden Cities XL.

PRO UND CONTRA

- \+ Tolle, zeitgemäße Grafik
- \+ Forderndes Gameplay, ordentliche Schwierigkeitskurve
- \+ Große Auswahl an Gebäuden und Umgebungen
- − Handelssystem noch bugbehaftet und von Lags betroffen
- − Animationen und Sounds fehlen
- − Abstürze / Verbindungsabbrüche
- − Overlay-Anzeigen nicht eindeutig
- − Mengenangaben (Bürger, Büros, etc.) missverständlich
- − Straßen nicht verbreiterbar
- − Fehler in Spielmechaniken

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 73

Städtebau im Hardware-Check

Von: Frank Stöwer

Ohne einen flotten Rechner läuft Ihre Städteplanung im Zeitlupentempo ab.

Die Städtebausimulation hat neben ihrer sehr großen spielerischen Vielfalt auch etwas für das Auge zu bieten. Zu diesem Zweck spendierte Monte Cristo dem Titel eine echte 3D-Engine, die unter anderem Rendertechniken wie Bump-Mapping, Bloom sowie per Speedtree dargestellte Bäume beherrscht. Doch die opulente Optik hat ihren Preis, denn **Cities XL** läuft erst auf einem PC der oberen Mittelklasse mit mindestens 30 Bildern pro Sekunde.

Da bei der Darstellung der von Ihnen erschaffenen Megacities eine sehr hohe Geometrielast in Form von Polygonen anfällt, benötigen Sie für ein ruckelfreies Spielvergnügen einen leistungsstarken Prozessor. Wir empfehlen – genau wie der Hersteller – einen Zweikerner, der mit mindestens 2,8 GHz taktet. Da der Leistungsgewinn durch zwei weitere Prozessorkerne mit 6 Prozent gering ausfällt, sind Sie mit einem C2D E8400 oder einem Phenom II X3 720 BE gut gerüstet.

Obwohl die Optik des Spiels nicht mit der eines Shooters oder Rollenspiels wie **Risen** konkurrieren kann, fordert die 3D-Engine von **Cities XL** auch vom 3D-Beschleuniger ihren Tribut. Für eine Auflösung von 1.680 x 1.050 ohne FSAA reicht beispielsweise erst eine HD 4870 (512 MB) oder GTX 260. Weil sich bei **Cities XL** vor allem nach längerer Spielzeit der Hauptspeicher füllt, sind 2 Gigabyte für Windows XP und 4 Gigabyte für Vista Pflicht. ❑

CITIES-XL: TUNING-TIPPS*

Schalter und Einstellung	Max.TP**	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	4 %	1 (27 auf 28 Fps)
Grafikqualität: Mittel statt Hoch	30 %	8 (27 auf 35 Fps)
Grafikqualität: Niedrig statt Hoch	81 %	22 (27 auf 49 Fps)
Grafikqualität: Minimal statt Hoch	148 %	40 (27 auf 67 Fps)

* Gemessen mit Athlon X2 5000+, Radeon HD 3870, 4 Gigabyte Speicher, Vista 64 SP1
** Maximales Tuning-Potenzial

Leistungsvergleich von vier PC-Systemen

Cities XL,Version 1.0, Stadt: Neu Bocholt, maximale Detailstufe

Bilder pro Sekunde (Durchschnitt): 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70
Spielzeit in Sekunden: 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50

■ C2Q Q9650, GTX 285 ■ Phenom II X3 720 BE, HD 4870 (512 MB) ■ C2D E6320, 8800 GT ■ C2D E8400, HD 4890
System: 4 Gigabyte Speicher; 1.680 x 1.050, alle Details, kein FSAA, 16:1 AF; Vista x64 SP2, GF 191.07, Cat. 9.9

DIE VIER GRAFIK-QUALITÄTSSTUFEN

Anders als bei den meisten anderen Titeln können Sie bei Cities XL mit Ausnahme der Auflösung einzelne Grafikoptionen nicht verändern. Sie müssen sich mit den vorgefertigten Qualitätsstufen zufriedengeben. Wie der Detailgrad der einzelnen Stufen aussieht, zeigt unser Vergleich:



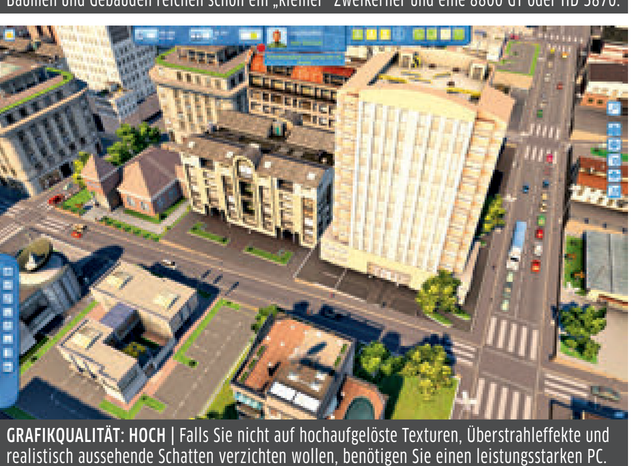
GRAFIKQUALITÄT: MINIMAL | Die Minimaloptik, bei der alle Fahrzeuge verschwunden sind und die Texturen verwaschen aussehen, ist nur bei einem sehr lahmen Rechner zu empfehlen.



GRAFIKQUALITÄT: NIEDRIG | Der Detailgrad der Spielwelt sowie die Qualität der Texturen ist sichtbar gestiegen. Schatten fehlen noch und Vehikel werden jetzt als Klötzchen dargestellt.



GRAFIKQUALITÄT: MITTEL | Für die Darstellung von Schatten, Fahrzeugen sowie detaillierten Bäumen und Gebäuden reichen schon ein „kleiner" Zweikerner und eine 8800 GT oder HD 3870.



GRAFIKQUALITÄT: HOCH | Falls Sie nicht auf hochaufgelöste Texturen, Überstrahleffekte und realistisch aussehende Schatten verzichten wollen, benötigen Sie einen leistungsstarken PC.

HITZIG | Sniper mit Feuerschaden gefällig? **Borderlands** liefert Unmengen an Waffenkombinationen.

GEMEINSAM | Gerade in Koop-Gefechten strotzt **Borderlands** vor Effekten und macht richtig Laune!

Borderlands

Von: Christian Schlütter

Ein Spiel treibt die Redaktion in den Wahnsinn – im positiven wie im negativen Sinn!

Borderlands ist gefährlich! Für Spieler und für Redaktionen. Das Gefährlichste daran: Es macht süchtig und keiner weiß, warum! Willkommen bei einem der schwierigsten Tests dieser Ausgabe!

Gearbox' neues Spiel ist ein Zwitter. Die Mischung aus Ego-Shooter und Action-Rollenspiel führt Sie auf den seltsamen Planeten Pandora. Ein rudimentäres Intro klärt Sie auf, dass Sie schon als Kind dorthin wollten, um in einem mysteriösen „Vault" einen sagenhaften Schatz zu heben, und dass Sie ein Schutzengel dabei begleiten wird. Ebenjener „Engel" meldet sich im Laufe des Spiels immer wieder über kleine Interface-Einblendungen, um Sie voranzutreiben. Das muss an Präsentation genügen. Selbst nach dem Abspann bleibt es völlig unklar, worum es eigentlich die ganze Zeit ging. Wer darüber hinaus auch noch die Audioaufnahmen links liegen lässt, die einige Missionen bieten, braucht gar nicht erst versuchen, den verlorenen Faden wiederzufinden.

Weitaus stylisher als die Geschichte an sich kommt da schon die Präsentation im Spielgeschehen rüber. Nach dem Intro landen Sie in einem vor Country-Flair triefenden Truck und dürfen sich einen der vier supercoolen Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten aussuchen. Die agile Siren kann sich kurzfristig unsichtbar machen, der Soldier nutzt ein stationäres Geschütz, um sich seiner Gegner zu erwehren, und der Berserker metzelt in Rage alles in seiner Umgebung nieder. Als Liebling der Redaktion hat sich jedoch der Hunter erwiesen, der seinen blutrünstigen Falken losschickt, während er selbst von Weitem per Scharfschützengewehr zuschlägt. Wirklich grundlegende Unterschiede stellen Sie aber zu Beginn



HEISS | In kargen Wüsten treffen Sie oft auf die gleichen Banditen. Die Passagen ziehen sich.

NEUSTART | Wenn Sie im Todeskampf einen Gegner erledigen, werden Sie wiederbelebt. Klasse Idee!

BORDERLANDS – AUS SICHT EINES SHOOTER-SPIELERS

FAHRZEUGE: Lange Laufwege gibt es zwar, dank Schnellreisesystem und Fahrzeugen sind die aber kein Problem.

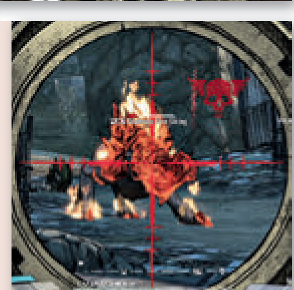
- ➕ Wer's eilig hat, brettert problemlos von A nach B, ohne sich um Gegner sorgen zu müssen.
- ➕ Fahrzeuge sind kooptauglich.
- ➖ Nur ein Fahrzeugtyp, mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung
- ➖ Schnellreisesystem ist viel zu unübersichtlich.





GEGNER: Wer so viele Schießeisen springen lässt, muss auch für Kanonenfutter sorgen!

- ➕ Gegnertypen gibt es in zahlreichen Variationen.
- ➕ Schlüsselfiguren werden auf coole Art und Weise vorgestellt.
- ➖ KI beschränkt sich auf simple Aktionen wie „Wenn getroffen, dann einen Schritt zur Seite"
- ➖ Auf Dauer zu wenig Gegnertypen



WAFFEN: Müsste man Borderlands mit drei Worten beschreiben, so wären das „Waffen", „Waffen" und „Waffen".

- ➕ Millionen Waffen = motivierendes Loot
- ➕ Waffen unterscheiden sich auf dem Papier, optisch und spielerisch
- ➕ Ein Blick reicht meist, um eine Waffe zu beurteilen.
- ➕ Finger liegt nonstop auf dem Abzug.
- ➖ Erst sehr spät bereichern Energiewaffen das Inventar.



Jürgen Krauß



Für mich als Shooter-Freund bietet **Borderlands** genau die richtige Menge an Rollenspiel-Elementen, mehr sollte es gar nicht sein. Nur eines geht mir ab: eine gut inszenierte Story. Von mir erhält das Spiel trotzdem das Prädikat „besonders empfehlenswert" – und das aus einem guten Grund: Ich habe es mittlerweile achtmal von vorne begonnen und es hat mich zu keiner Zeit genervt.

des Spiels nicht fest. Die Klassen spielen erst auf hoher Stufe ihre Fähigkeiten aus, welche Sie nach und nach in drei Talentbäumen verbessern.

Vorher gehen Sie aber durch eine harte Schatzsucher-Schule. Bei Ankunft in der Stadt Fyrestone werden Sie von einem quasselnden Roboter begrüßt, der Ihnen die Mechaniken des Spiels beibringt. Die Blechbüchsen namens Claptraps begegnen Ihnen immer wieder im Spiel, tanzen, haben eigene Charaktere und geben teils urkomische Kommentare ab. Zusammen mit den restlichen skurrilen Nichtspielercharakteren, denen Sie in den ersten Stunden auf Pandora begegnen, ergibt sich eine tolle Atmosphäre. Ein blinder Kauz sitzt samt Schrotflinte auf einer Veranda herum, ein Möchtegern-Arzt gibt markige Sprüche ab – Gearbox hat sich Mühe gegeben, aus **Borderlands** keinen 08/15-Shooter zu machen. Trotzdem hätten ein paar Zwischensequenzen oder mehr vertonte Gespräche dem Spiel gutgetan. So rennen Sie von einem NPC zum nächsten und hören sich zwischendrin bestenfalls eine Tonaufnahme an.

Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit wird Ihnen die Geschichte und deren Präsentation aber ähnlich egal sein wie uns. Denn **Borderlands** lebt von anderen Qualitäten. Und die werden schon nach dem ersten Kampf klar. Besiegte Gegner lassen Waffen, Munition und Geld in Hülle und Fülle fallen. **Diablo**-Jünger und **Hellgate: London**-Enttäuschte finden hier ihr Eldorado. Durch zufällige Zusammensetzung von Attributen ergibt sich eine fast unendliche Zahl möglicher Waffen, die auch noch in Seltenheitsstufen eingeteilt sind, Elementarschaden verursachen oder weitere Boni geben. Zudem verbessert sich Ihr Skill in einem bestimmten Waffenfeld abhängig davon, wie oft Sie die betreffende Gattung benutzen. Bald schon ist es Ihre Lieblingsbeschäftigung, einzelne Waffen, Schadens- und Nachladewerte zu vergleichen. Das fällt umso leichter, da eine Waffe schon am Boden durch eine kleine Einblendung mit der gerade ausgewählten grob verglichen wird. Was fehlt, ist eine Schaden-über-Zeit-Anzeige. Dafür sind Ihre Knarren gut voneinander zu unterscheiden, haben unterschiedliche Munitionseffekte oder Zielfernrohre. Was **Borderlands** zudem außerordentlich gut macht, ist das Waffen-Feedback. Sie merken sehr genau, wenn eine Waffe einen höheren Präzisionswert aufweist oder sich Ihre Fähigkeit in diesem Bereich erhöht hat. Augenblicklich treffen Sie viel genauer. Diese direkte Rückmeldung gestaltet auch das Spielgefühl befriedigender.

Unverständlich ist, warum die Entwickler diese Tugend nicht auch in andere Bereiche des Spiels hinübergetragen haben. Rüstungen gibt es zum Beispiel überhaupt keine. Auch Ringe, Helme oder sonstige Ausrüstungsgegenstände fehlen. So etwas wie Haustiere

ZUSAMMEN AN DIE GRENZE GEHEN – DER KOOP-MODUS

Kernstück von Borderlands ist ein Koop-Modus, bei dem bis zu drei Mitspieler fließend ein- oder aussteigen können.

Und tatsächlich macht die Gegnerhatz mit Freunden am meisten Spaß. Das Spiel warnt Sie, falls der Kollege, der die Partie leitet, zu weit fortgeschritten ist. Mitspielen dürfen Sie trotzdem. Gute Gruppen ziehen auch einen niedrigleveligen Mitstreiter schnell durch die teilbaren Quests und helfen ihm so, aufzusteigen.
Im lokalen Netzwerk funktioniert das am besten. Für Internet-Partien benötigen Sie den Gamespy-Dienst mit einem ordentlichen Voice-Chat-System. Denn während auch Bosskämpfe leicht zu schaffen sind



– selbst wenn jeder für sich spielt –, müssen Sie sich bei der Beuteverteilung ordentlich absprechen. Komfortfunktionen wie einen Handelsbildschirm zwischen Mitspielern gibt es nämlich nicht.

Vor- und Nachteile im Überblick

- ➕ Unproblematisches Zusammenspiel
- ➕ Gegner leveln mit, Herausforderung bleibt dadurch bestehen.
- ➕ Flotte Spieler-gegen-Spieler-Gefechte in Duellen oder großen Arenen
- ➖ Kooptypische Komfortfunktionen wie ein Tauschmenü fehlen.
- ➖ **Borderlands** liefert keine Anreize für klassenspezifisches Spielen.
- ➖ Keine Missionen oder Gegner, die Zusammenspiel erfordern

BORDERLANDS – AUS DER SICHT EINES ROLLENSPIELERS

CHARAKTERWAHL: Die vier Klassen entfalten ihr ganzes Spaßpotenzial erst auf höheren Levelstufen. Die jeweils drei Talentbäume bieten ausreichend Freiraum, um den eigenen Spielstil zu unterstreichen – mehr spezielle Klassenfähigkeiten hätten wir uns aber trotzdem gewünscht.

- + Pro Klasse drei verlockende Talentbäume
- + Zügige, motivierende Levelaufstiege
- – Talentpnkte lassen sich günstig umverteilen
- – Nur ein spezieller Skill pro Klasse



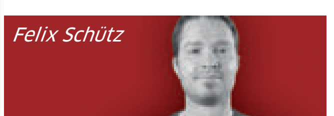


FERTIGKEITEN: Wer seinen Helden wie in Sacred 2 oder Diablo ausbauen will, kommt nicht ganz auf seine Kosten.

- + Dank spezieller Klassen-Items kann man die Stärken seiner Spielfigur betonen.
- + Große Waffenauswahl für jeden Spielertyp
- – Kein Crafting, keine Sockel und daher auch keine Upgrades für Waffen
- – Keine sichtbaren Rüstungen, Helden sehen stets gleich aus

QUESTS: Shooter hin oder her – ein Spiel wie Borderlands hätte bessere Missionen verdient.

- + Viele kleine, schnell erledigte Quests …
- – … und dafür kaum längere, spannendere Aufträge
- – Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad der einzelnen Aufträge
- – Kaum Story, dafür viele ähnliche Standardmissionen



Felix Schütz

Borderlands gelingt das Kunststück, das grundlegende Hack&Slay-Prinzip eines Diablo 2 in einen coolen Shooter zu verpacken, klasse! Doch leider ruht es sich zu sehr auf dieser guten Mechanik aus, es bietet neben schwachen Quests und mauer Story einfach nicht genug Tiefgang und Vielfalt, um die Charakterentwicklung dauerhaft spannend zu halten.

suchen Sie ebenfalls vergeblich. Wir hätten uns einen kleinen, modifizierbaren Claptrap gewünscht. Ähnlich trostlos sieht es bei den Fahrzeugen aus: Nur eine Karre mit zwei verschiedenen Waffen steht zur Verfügung und die fährt sich auch noch reichlich gewöhnungsbedürftig. Hier verschenkt der ansonsten spaßige Shooter eindeutig wertvolle Punkte.

Was im späteren Verlauf zudem unangenehm auffällt, ist die mangelnde Abwechslung. Sie laufen durch immer gleiche Wüstenregionen, erst spät kommen Innen- oder Eislevels hinzu. Zwar gibt es ein Schnellreisesytem, dieses erweist sich aber bei all den Haupt- und Nebenaufgaben, die Sie später erledigen müssen, als recht nutzlos. Denn oftmals ist überhaupt nicht klar, wo genau das Questziel sich befindet. Auch die Gegnertypen unterscheiden sich nur durch kleine Attribute und Waffen. Größtenteils kämpfen Sie gegen Banditen, hundeähnliche Skaggs, Spinnen oder Flugdrachen. Die Kämpfe mit Bossgegnern lassen Sie mit gemischten Gefühlen zurück. Während Monster wie der riesige Rakk-Hive meist lächerlich einfach sind, stellen menschliche Gegner auf gleicher Stufe eine Herausforderung dar. Meist läuft es aber darauf hinaus, das gesamte Magazin in die grobe Richtung des Feindes zu entladen. Taktische, mehrstufige Kämpfe gibt es nicht.

Meckern ist einfach. Genau zu beschreiben, warum Borderlands trotz einiger Ungereimtheiten so viel Spaß macht, umso schwerer. Insgesamt über 100 Stunden haben die verschiedenen PC-Games-Redakteure mittlerweile auf Pandora verbracht. Und es zeigt sich: Borderlands bietet eine geradlinige, kurzweilige Action-Erfahrung, zu der genau im richtigen Maß der Sammelsucht-Aspekt eines Diablo kommt. Wer genau das und nicht mehr erwartet, bekommt hier eine motivierende Erfahrung geliefert (siehe Kasten Seite 77 oben). Wer aber als Action-Rollenspiel-Fan an Gearbox' neues Produkt herangeht, dem fehlt eindeutig Spieltiefe (siehe Kasten oben). Beiden Spielertypen hingegen stoßen die spröde Story und die Eintönigkeit sauer auf. Und alle zusammen werden den abgedrehten Humor lieben! ❑

MEINE MEINUNG | Christian Schlütter



„Es glitzert, es hat Waffen … Ich will es!"

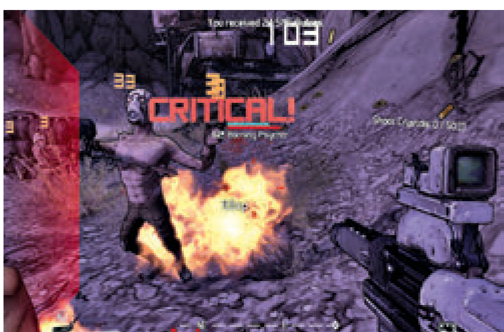
Verdammt, Gearbox! Wie konntet ihr nur? Da erschafft ihr einen Shooter, der genau das Quentchen an Spaß und Motivation hat, das mir bei Hellgate: London gefehlt hat, baut Unmengen an Waffen und ein cooles Setting ein und vergesst dann, das ganze zu Ende zu denken! Borderlands macht süchtig, verschenkt aber auf lange Sicht Punkte durch zu viel Eintönigkeit und zu wenig Einfluss der Rollenspiel-Aspekte.



KLOPSKERL | Skagzilla ist wie viele Bossgegner: langwierig zu erledigen, aber kaum fordernd.



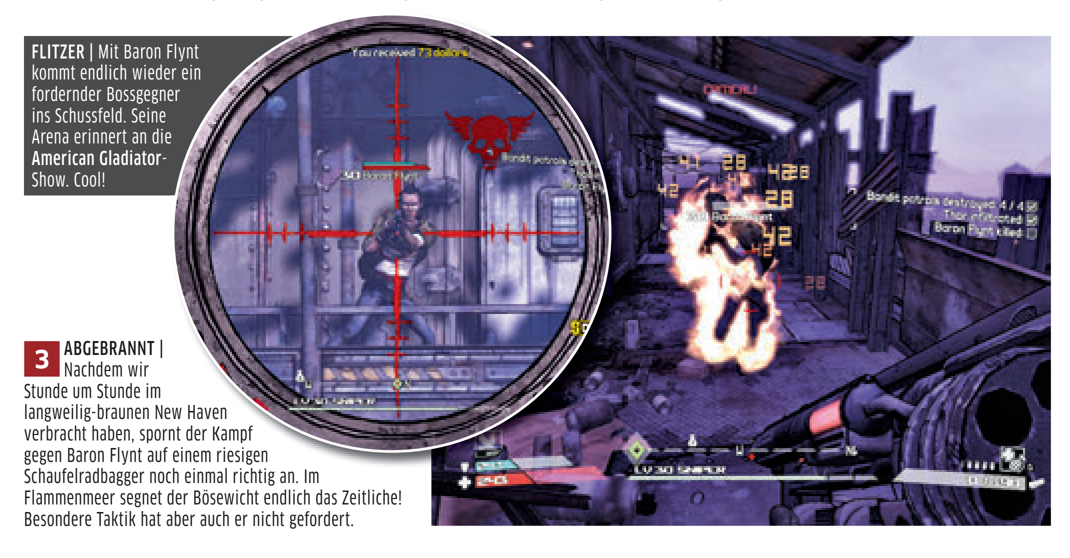
ROADKILL | Mad Mel tritt uns in seiner Höllenmaschine gegenüber. Cool anzusehen!



1 **KICKSTART** | Zu Beginn ist der Spieler fast überwältigt von der Einzigartigkeit des Settings und der Fülle der Aufgaben. Auch die vielen verschiedenen Waffen treiben den Spielspaß direkt in die Höhe. Schnell feiern Sie erste Erfolge und gewinnen an Erfahrung.

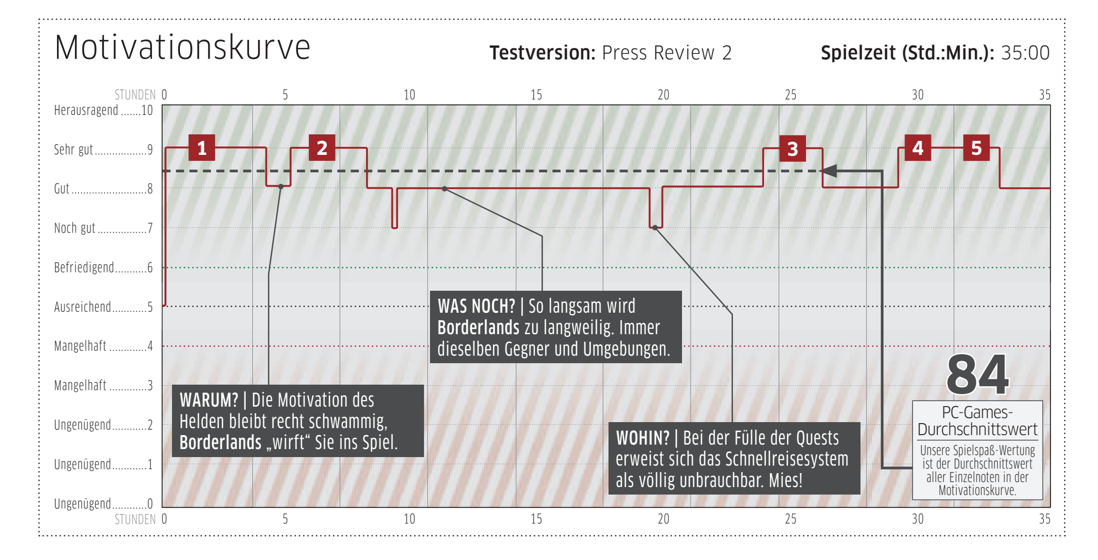


2 **ZWISCHENSTOPP** | Beim ersten Bosskampf gegen Nine-Toes werden drei Sachen klar: Gearbox setzt auf abgedrehte Charaktere, das Level-System ist gut ausbalanciert und Nine-Toes ist ein Weichling, während seine beiden Skag-Schoßhündchen ganz schön einstecken können.



FLITZER | Mit Baron Flynt kommt endlich wieder ein fordernder Bossgegner ins Schussfeld. Seine Arena erinnert an die **American Gladiator**-Show. Cool!

3 **ABGEBRANNT** | Nachdem wir Stunde um Stunde im langweilig-braunen New Haven verbracht haben, spornt der Kampf gegen Baron Flynt auf einem riesigen Schaufelradbagger noch einmal richtig an. Im Flammenmeer segnet der Bösewicht endlich das Zeitliche! Besondere Taktik hat aber auch er nicht gefordert.



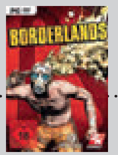


4 **AUFGEDREHT** | Gegen Ende wird die vorher simple Story recht verworren. Wer die Audioaufnahmen nicht aufmerksam verfolgt, kann nur erahnen, warum sich ihm diese knüppelharten Söldner in den Weg stellen. Zumindest zieht der Schwierigkeitsgrad ordentlich an.



5 **BLAUSTICH** | Aliens mit besonderen Energieschilden als Gegner, Eis- und Salzwüsten als Umgebung, komplizierte Levelstrukturen – erst in den letzten Spielstunden liefert **Borderlands** das, was wir uns für den ganzen Titel gewünscht hätten: Abwechslung, Abwechslung, Abwechslung!

BORDERLANDS



Ca. € 50,-
30. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox
Publisher: 2K Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Angabe von 2K Games. Borderlands verbindet sich beim Spielstart mit Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Cooler Comic-Stil, hübsche Effekte; recht eintönige Umgebungen
Sound: Tolle Sprachausgabe, situationsabhängige aber unspektakuläre Rockmusik, passende Soundeffekte
Steuerung: Die Fahrzeugsteuerung ist schwammig und gewöhnungsbedürftig, die Menüs teilweise sehr „konsolig"; Shooter-Steuerung rockt!

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus über LAN oder Internet, bei dem bis zu drei Mitspieler ohne Ladezeiten ein- oder aussteigen können
Zahl der Spieler: Bis zu vier Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 mit 3,2 GHz/ Athlon 64 3200+, Geforce 9600 GT/adeon HD 3850, 1 GB (XP)/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9550/ Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870 (1G), 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Explodierende Köpfe und Blutfontänen wurden für die deutsche Version herausgeschnitten. Trotzdem spielt Borderlands mit – teils absurder und überdrehter – Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Zwei Redakteure spielten beide knapp 35 Stunden die englische Review-Version bis zum Abspann. Hinzu kommen insgesamt über 45 Stunden der restlichen Redaktion, die meisten davon im Koop-Modus. Kurz vor Abgabe konnten wir noch die deutsche Xbox-Version testen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schnelle, spaßige und äußerst geradlinige Action
- ➕ Süchtig machendes Sammelsystem mit unzähligen Waffen
- ➕ Cooler, schicker Grafikstil
- ➕ Gelungene Sprachausgabe
- ➕ Gutes Spiel-Feedback
- ➖ Zu wenig Abwechslung bei Umgebung und Spielverlauf
- ➖ Rollenspielaspekte und Klassenwahl haben zu wenig Gewicht.
- ➖ Die Story bleibt bis zum Schluss nichtssagend und undurchsichtig.
- ➖ Fahrzeug-Steuerung hakelig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

Von: Manfred Reichl

Machen Sie mit beim Ablöse-Pokern und zeigen Sie Real und Chelsea, wer die dickste Geldbörse hat.







MITTENDRIN | In der Match-Darstellung in 3D kommen nun Animationen aus FIFA 09 zum Einsatz. Am authentischsten ist die Perspektive von der Trainerbank aus.

Fußball Manager 10

Den Brasilianer Zé Roberto zum Hamburger SV wechseln zu lassen, war für viele Fans des FC Bayern keine gute Entscheidung von Uli Hoeneß, dem langjährigen Manager des Münchner Rekordmeisters. Auch in diesem Jahr können Sie solche vermeintlichen Fehler in der neuesten Version des **Fußball Managers** rückgängig machen und das Mädchen für alles in einem Fußballverein spielen.

Wer noch nie oder zuletzt vor langer Zeit eine Fußballmanagement-Simulation gespielt hat, dem sei allerdings gesagt, dass es sich beim **Fußball Manager 10** um eine knallharte Wirtschaftssimulation handelt. Die sportlichen Entscheidungen, die Sie treffen müssen, sind daher immer auch eine Frage des Geldes. Vor allem dann, wenn es um die Verpflichtung von neuen, besseren Spielern geht.

Wie im Genre üblich kümmern Sie sich auch im **Fußball Manager 10** unter anderem um die Aufstellungen Ihrer Mannschaften (1. und 2. Mannschaft sowie vier Jugend-Teams), erstellen den Trainingsplan, verlängern Verträge, sondieren den Transfermarkt, bauen Ihr Stadion aus oder um, kurbeln die Merchandising-Verkäufe an, erhöhen die Ticket-Preise, ziehen Sponsoren an Land und dürfen obendrein Ihr Privatleben nicht vernachlässigen.

In sämtlichen Bereichen ist die Spieltiefe auch in diesem Jahr beeindruckend. Beispielsweise dürfen Sie für jeden Ihrer Sportler auch einen individuellen Trainingsplan erstellen oder selbst vermeintlich unwichtige Details wie die Auflage und den Preis Ihrer Stadionzeitung beeinflussen. Wer sich von so einer Entscheidungsvielfalt abgeschreckt fühlt, kann sich Entlastung in Form von Personal holen. Vom Co-Trainer über den Sportdirektor bis hin zum Bauleiter und Fanbeauftragten dürfen Sie allerlei Stellen besetzen, vorausgesetzt, die Infrastruktur Ihres Vereinsgeländes gibt dies in Form von Bürogebäuden her. Fast alle Entscheidungen, die zu treffen sind, können Sie dann auch in die Hände Ihrer Mitarbeiter legen. Deshalb ist das Spiel auch für Einsteiger geeignet,



TEAMFÜHRUNG | Sprechen Sie oft mit Ihren Spielern. Dadurch steigern Sie deren Moral oder motivieren sie zum Sondertraining. Leider nimmt Ihnen kein Assistent diese nervtötende Arbeit ab.



MEDIEN | Regelmäßig müssen Sie sich Reporterfragen in Interviews stellen. Überlegen Sie genau, welche Antwort Sie wählen, denn diese beeinflusst Ihr Verhältnis zum Team und zur Presse.

DER ONLINE-MODUS IM BETA-TEST

Darauf mussten Kickstrategen viel zu lange warten: Im kostenlosen, neuen Online-Part des FM 10 messen Sie sich mit Tausenden von Spielern.

Mannschaft aufstellen, Training festlegen, schnell noch einen Transfer tätigen und dann ab zur Spielsimulation im Textmodus – und das alles in unter fünf Minuten pro Spieltag. Sie merken: Bei der brandneuen Online-Variante des **Fußball Manager** setzt Entwickler Bright Future auf schnelle Entscheidungen und Nonstop-Action. Aber wir greifen vor. Um den Online-Modus überhaupt spielen zu können, brauchen Sie ein Benutzerkonto und natürlich eine Internetverbindung. Im Netzwerk funktioniert der Online-**FM** leider nicht. Über eine Lobby finden Sie Mitstreiter oder eröffnen Ihr eigenes Spiel.

Zur Wahl stehen 44 voll lizenzierte erste Ligen, darunter die Bundesliga und die spanische Primera División, aber auch Exoten wie die höchste bolivianische Spielklasse. Zudem legen Sie vor einer Partie noch die Rahmenbedingungen fest: Anzahl der Mitspieler (bis hin zu einer vollen Liga!), Verfügbarkeit von Mannschaften, finanzielle Startbedingungen oder Spielzeit pro Runde, um nur ein paar zu nennen. Danach folgt eine zehnminütige Akklimatisierungsphase, in der sich Anfänger mit den überschaubaren Manageraufgaben der Marke FM „Lite" anfreunden dürfen. Profis machen sich mit dem Team vertraut, erarbeiten Taktiken oder tüfteln an Trainingsplänen. Danach geht's, wie oben skizziert, Schlag auf Schlag. Der Suchtfaktor ist durch die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten und den enormen Wiederspielwert selbst bei nur zwei Spielern schon enorm und die vorliegende Beta war schon bemerkenswert fehlerfrei. Wir haben uns dennoch entschieden, für den Test auf die Verkaufsfassung des Spiels zu warten. Tendenz: hitverdächtig!



◄ **SIMPEL** | Das Hauptmenü des Online-Modus ist im Vergleich zur Offline-Version sehr übersichtlich und setzt lediglich auf vier Rubriken.

▼ **TRANSFERS** | Verpflichtungen von Spielern laufen wie die letzten Sekunden einer Ebay-Auktion ab. Wer vor Ablauf der Zeit mehr bietet, bekommt den Kicker.

die sich nicht um jede Kleinigkeit kümmern wollen. Eine Sache übernehmen Ihre Mitarbeiter jedoch nicht für Sie: die Teamführung. Woche für Woche müssen Sie mit Ihren Spielern sprechen. Dabei stehen Ihnen Phrasen zur Auswahl, die die Moral oder das Trainingsverhalten Ihrer Kicker beeinflussen. Bedauerlicherweise verkommt diese Prozedur schnell zum lästigen Pflichtprogramm.

Die Menüführung des Fußball Manager 10 ist auch in diesem Jahr vorbildlich gelöst. Sie haben jederzeit die Möglichkeit, über die horizontale Leiste der Hauptnavigation mit drei, vier Klicks in ein x-beliebiges Submenü zu gelangen. Erstmals unterstützt die Serie zudem Bildschirmauflösungen bis zu 1.920 x 1.200 Pixeln, die es ermöglichen, bis zu 30 Widgets auf der Arbeitsfläche zu platzieren. Zudem können Sie im Spiel über 50 Gegenstände zur Dekoration Ihres virtuellen Schreibtisches freischalten.

Detailverbesserungen im Vergleich zum Vorgänger gibt es ebenfalls, allerdings sind die offensichtlichen Neuerungen eher kosmetischer Natur. An vorderster Front sei hier die Darstellung der Fußballmatches in der 3D-Perspektive erwähnt. In dieser setzen die Macher nämlich nun auf die Animationsengine von **FIFA 09**. Bedauerlicherweise gibt das Zusammenspiel Ihrer Kicker häufig unfreiwillig Anlass zum Schmunzeln, denn unorthodoxe Quer- und Rückpässe sind an der Tagesordnung. Sehr schön ist dafür, dass Sie jederzeit und sehr komfortabel über ein Pop-up-Menü am unteren Bildrand aktiv in das Geschehen auf dem Rasen eingreifen und Auswechslungen vornehmen können oder Ihren Spielern Anweisungen zurufen dürfen. Außerdem sehen Sie nun erstmals auch sich selbst als Manager neben dem Spielfeld agieren, allerdings nur in Zwischensequenzen. Das Aussehen Ihres Charakters bestimmen Sie dafür immerhin selbst.

Wer sich die sportlichen Duelle lieber im Textmodus zu Gemüte führt, darf sich ebenfalls über eine spannendere Aufbereitung mit neuen Texten und Schlachtrufen freuen. Auch im Textmodus haben Sie jederzeit die Möglichkeit, in die Partien einzugreifen und die Taktik oder die Aufstellung zu ändern. Seine Premiere feiert im Textmodus das „Reinrufen"-Feature. Damit haben Sie die Möglichkeit, Ihre Akteure zu motivieren oder Ihnen gehörig die Leviten zu lesen.

Auch Wünsche der Community erhörten die Entwickler des Kölner Studios Bright Future. So ist es auf Empfehlung der Fans der Serie erstmals möglich, Spieler vorübergehend ins Reserve-Team zu versetzen oder Mitarbeitern einen neuen Job im Verein zu geben. Außerdem wird nun der Weltfußballer des Jahres auf der FIFA World Player Gala gekürt. ❑

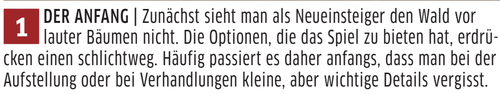


AUFSTELLUNG | In diesem Menü werden Sie sich sehr häufig aufhalten, denn dort nehmen Sie die Aufstellung vor. Es sei denn, Sie überlassen diese wichtige Aufgabe Ihrem Co-Trainer.



TEXTMODUS | Mit den Schaltflächen in der vertikalen Bildmitte dürfen Sie den Verlauf eines Fußballspiels auch im Textmodus beeinflussen und geben Ihren Spielern Anweisungen.





1 DER ANFANG | Zunächst sieht man als Neueinsteiger den Wald vor lauter Bäumen nicht. Die Optionen, die das Spiel zu bieten hat, erdrücken einen schlichtweg. Häufig passiert es daher anfangs, dass man bei der Aufstellung oder bei Verhandlungen kleine, aber wichtige Details vergisst.

2 ERSTER MEILENSTEIN | Nach einigen Stunden der Eingewöhnung stellen sich die ersten Erfolge ein. Wer zunächst einen selbst erstellten Club als Manager führt, dürfte ungefähr nach der zweiten Saison erstmals mit dem Aufstieg rechnen. Genau das macht den Reiz des Spiels aus.

Motivationskurve

Testversion: Review-Version **Spielzeit (Std.:Min.):** 20:00

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

PHASE 2 | Zunächst erstellten wir einen eigenen Club, danach übernahmen wir den FC Bayern.

LERNPHASE | Die Fehler werden weniger, der Spieler wird mit seinen Möglichkeiten vertrauter.

TRANSFERS | In den Transferperioden herrscht Hochbetrieb und etliche Verhandlungen stehen an.

88 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



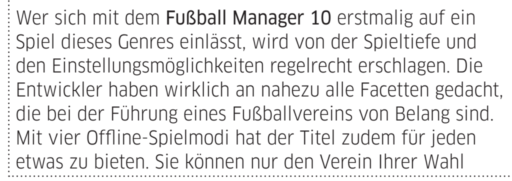
3 WETTBIETEN | In unserer zweiten Testphase wollten wir es wissen und knöpften uns den FC Bayern vor. Und sofort redeten wir im Transfer-Poker um die Top-Stars ein wichtiges Wörtchen mit. Was Uli Hoeneß nicht schaffte, gelang uns: Bosingwa wechselt zum FCB.



4 GELD SCHIESST DOCH TORE | Ein Jahr lang misteten wir beim FC Bayern aus und nur zwei Spielzeiten später und dank neuer Kicker konnte sich der deutsche Rekordmeister endlich wieder den Traum vom Gewinn der Champions League (ohne Lizenz im Spiel) erfüllen.

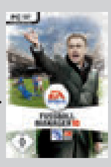
MEINE MEINUNG | *Manfred Reichl*

„Wer dieses Spiel im Schlaf beherrscht, kann jederzeit Uli Hoeneß beerben."



Wer sich mit dem **Fußball Manager 10** erstmalig auf ein Spiel dieses Genres einlässt, wird von der Spieltiefe und den Einstellungsmöglichkeiten regelrecht erschlagen. Die Entwickler haben wirklich an nahezu alle Facetten gedacht, die bei der Führung eines Fußballvereins von Belang sind. Mit vier Offline-Spielmodi hat der Titel zudem für jeden etwas zu bieten. Sie können nur den Verein Ihrer Wahl managen oder gleichzeitig auch noch eine Nationalmannschaft betreuen. Im Karriere-Modus nehmen Sie hingegen zu Beginn das Angebot eines Vereins an und müssen darauf hoffen, irgendwann von Ihrem Lieblingsclub umworben zu werden. Oder Sie gründen einen eigenen Club und führen diesen aus der Kreis- in die Bundesliga. Sämtliche Spielmodi motivieren auf jeden Fall langfristig.

FUSSBALL MANAGER 10



Ca. € 55,-
29. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Bright Future
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nach der Erstinstallation ist eine Online-Aktivierung erforderlich. Das Spiel kann insgesamt fünf Mal und auf fünf verschiedenen Rechnern installiert werden. Zudem besteht wie im letzten Jahr die Möglichkeit, eine Installation rückgängig zu machen. Die Teilnahme am Online-Modus erfordert außerdem ein Konto bei EAs Online-Service.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsch aufbereitete Benutzeroberfläche, in den 3D-Matches kommt die **FIFA 09**-Engine zum Einsatz.
Sound: Unspektakulärer Standard-Soundtrack in den Menüs; nette Kommentare von den Sky-Reportern Tom Bayer und Sebastian Hellmann in den 3D-Matches.
Steuerung: Hervorragende Menüführung; mit wenigen Klicks gelangen Sie jederzeit in alle Untermenüs

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Siehe Kasten auf Seite 81
Zahl der Spieler: 2-18

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 mit 2,4 GHz/ Athlon XP 2400+, Radeon 9600 Pro/Geforce 6600 GT, 1 GB (XP)/ 2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 54 X2 6000+, Geforce 8800GT/Radeon HD 3870, 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Die Fußball-Matches in 3D und Bildschirmmenüs sind harmlos.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Testversion lief stets tadellos und gab keinerlei Anlass zur Kritik.

PRO UND CONTRA

- \+ Beeindruckende Spieltiefe, die viele Aspekte der Führung eines Fußballclubs abdeckt
- \+ Einsteiger dürfen sich von Personal unter die Arme greifen lassen
- \+ Hervorragende Menüführung
- \+ Schickere 3D-Matches aufgrund der Engine aus **FIFA 09**
- \+ Spontane Interaktionsmöglichkeiten in den Matches
- − Regelmäßige Einzelgespräche mit den Spielern nerven schnell
- − Mitunter stümperhaftes Zusammenspiel der KI-Kicker in 3D

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**

Von: Lukasz Ciszewski

Nach der Blamage von **FIFA 10** steht der neue Fußballkönig fest. Doch was bietet das neue **PES**?



GUTE REFLEXE | Milan-Keeper Abbiati verhindert einen Treffer von **PES 2010**-Coverstar Fernando Torres (2. von links).





Pro Evolution Soccer 2010

Die **PES**-Zockergemeinde war genervt. Jahrelang hatte man als Verfechter der japanischen Fußballsimulation die Realismus-Fahne hochgehalten und **FIFA**-Spieler abwertend als Spaßkicker bezeichnet. Schließlich bietet nur **Pro Evo** ein wirklichkeitsnahes Spielgefühl. Doch dann sorgte der 2009er-Ableger für Verwunderung: Wo sind die Authentizität und die alten Werte geblieben? Wieso gehen die Partien 5:4 zu Ende? Und warum ist der Spielverlauf mit seinen hölzern animierten Akteuren so actionreich und rasant?

„Zurück zu den Wurzeln!", riefen Anhänger der Serie den Entwicklern entgegen. Und löblicherweise haben Producer Shingo „Seabass" Takatsuka und seine Mannen auf die eindringliche Kritik der Spieler gehört. **PES 2010** bietet also genau das, was die Fans wollten: mehr Realismus, hübschere Grafik – und bloß weg mit den einfachen Toren! Profis früherer Versionen trugen nämlich teilweise den Ball ins Tor, statt auf „riskantere" Schüsse zu setzen. Diese Zeiten sind zum Glück vorbei.

Spielerisch hat sich also einiges geändert. Es vergeht ein gutes Dutzend Partien, bis man sich an das langsame Tempo des Titels und die trägen Ballannahmen gewöhnt hat und die ersten Erfolgserlebnisse verbucht. Konnte man vergangenes Jahr mit nahezu jedem Kicker souverän den Ball am Fuß halten und durch die Gegnerreihen dribbeln, gelingt dies so leicht nur noch mit bestimmten Top-Kickern. Allen anderen verspringt die Pille bei waghalsigen Manövern oder ein Verteidiger stellt sich erfolgreich in den Weg. Dieser Schritt weg vom Arcade-Fußball à la **FIFA 10** und hin zur reinrassigen Simulation erinnert an **PES 6**, das von vielen als bester Teil der Serie angesehen wird.

Die zweitgrößten Neuerungen gibt es im Bereich der Taktik. Wer vorhat, sich mit **PES 2010** länger als nur ein paar Wochen zu beschäftigen, wird sich früher oder später mit den Tiefen der Fußballstrategie anfreunden. Die brandneuen Schieberegler, die Pressing sowie Angriffs- und Verteidigungsarten regulieren, funk-



SCHLAND! | Dank DFB-Lizenz besitzen die Spieler der deutschen Nationalmannschaft endlich echte Namen und Trikots.



TAKTIK-FUCHS | Die Fertigkeitskarten der Spieler (links im Bild) sorgen für mehr strategische Möglichkeiten.



LEGENDÄR | Der Modus „Werde zur Legende" lässt Sie die Karriere eines fiktiven Kickers nachverfolgen.





FLUTLICHT | Cristiano Ronaldo von Real Madrid setzt zu einer Flanke an, während das hübsche Flutlicht das Spielfeld erhellt.



TV-REIF | Bei einer Partie in der Champions League bietet **PES 2010** eine originalgetreue UEFA-Präsentation wie im Fernsehen.

VORZEIGESPIELER

Wir wissen, was er letzten Sommer getan hat: Im Interview mit PES-2010-Cover-Star und Europameister Fernando Torres stellt sich heraus, dass der Spanier leidenschaftlicher PES-Zocker ist.

Auf die Frage, wer denn nun besser sei, der echte oder der virtuelle Torres, antwortete der Liverpool-Stürmer fachkundig: „Ich hoffe, dass ich in **PES 2010** besser sein werde. Denn in **PES 2009** sind viele Spieler schneller als ich – und das passt mir gar nicht. Schließlich ist das in Wirklichkeit auch nicht der Fall!" Online ist der Europameister, der uns Deutschen im EM-Finale 2008 viel Trauer bereitet hat, ebenfalls unterwegs: „Ich werde immer ziemlich sauer, wenn ich im Online-Modus gegen Hardcore-Spieler verliere!"



tionieren nämlich hervorragend. Als weniger spektakulär entpuppt sich hingegen das Kartensystem für die Spezialfähigkeiten bestimmter Kicker. Denn an sich gab es so was schon immer in anderer Form, nämlich den Sternen in der Fertigkeitstabelle der einzelnen Fußballer.

Optisch haben die Entwickler den Handlungsbedarf erkannt und beispielsweise die Laufanimationen verschönert. Die Gesichter der Pixelathleten sind unheimlich akkurat. Dank neuer Licht- und Schatteneffekte wirken Michael Ballack, Fernando Torres und Co. in Nahaufnahme fast so lebendig wie im Fernsehen.

Doch auch die Stadien sehen um einiges schicker aus als jemals zuvor. Je nach Tageszeit und Witterung ändert sich das Farbbild des Geschehens. Ein verregneter Abend in der Champions League kommt also viel dreckiger daher als ein Match bei strahlendem Sonnenschein.

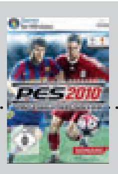
Die „Meisterliga", der wichtigste Einzelspielermodus, hat genau wie das spaßige „Werde zur Legende" einige Detailverbesserungen erfahren. Anstelle von seelenlosen Punkten kassiert man nun Euro bei Siegen und die Lizenz der Europa League sorgt für TV-Flair. Zwar vermissen deutsche Spieler immer noch die Bundesliga, die vertraglich an die **FIFA**-Reihe gebunden ist, doch im Endeffekt geht es um das Geschehen auf dem Platz. Und das hat Konami konsequent verfeinert und erobert wegen des Totalausfalls von **FIFA 10** abermals problemlos den PC-Fußballthron. ❑

MEINE MEINUNG | *Lukasz Ciszewski*

„Steilvorlage genutzt: PES 2010 ist Meister mit 25 Punkten Vorsprung"

Unser **FIFA 10**-Test in der vergangenen Ausgabe hat hohe Wellen geschlagen. Warum wird den PC-Spielern so etwas zugemutet (Spielspaßwertung: 64 %)? Und wie muss eine Sportsimulation im Jahr 2009 aussehen? Die Antwort: so wie **PES 2010**! Die PC-Version gleicht in technischer Hinsicht den Konsolenfassungen, bietet also vollwertige HD-Optik und entsprechende Auflösungen. Neue Lichteffekte sorgen für ein ansprechendes Gesamtbild, die Spieler-Visagen sind von ihren Vorbildern kaum zu unterscheiden und auf die Kritik der Fangemeinde ist Konami ebenfalls eingegangen. Somit spielt sich **PES 2010** nicht mehr so actionreich wie der Vorgänger, sondern bewegt sich wieder in Richtung knallharte Fußballsimulation. Dafür sprechen auch die neuen Möglichkeiten im Bereich der Taktik, die überraschend gut funktionieren. Zwar ist die Bundesliga aufgrund des Exklusivvertrags der DFL mit EA immer noch nicht dabei, immerhin muss man beim deutschen Nationalteam nicht mehr mit Kmala (Miroslav Klose), Pomatski (Lukas Podolski) oder Slinslizel (Bastian Schweinsteiger) spielen.

PRO EVOLUTION SOCCER 2010



Ca. € 35,-
22. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Konami präsentiert eine zeitgemäße HD-Optik mit feinen Rasentexturen und Stadien.
Sound: Die nervigen Kommentare von Wolf Fuß und Hansi Küpper sind wieder ein ganzes Stück davon entfernt, TV-Atmosphäre zu erzeugen. Auch die Fangesänge könnten mehr Varianten vertragen.
Steuerung: Ein Gamepad ist wie immer Pflicht, ansonsten fehlerfrei.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Offline-Multiplayer (Freundschaftsspiel, Turniere, Ligen); Schnelles Spiel, Ranglistenspiel, Liga, Werde zur Legende (online)
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

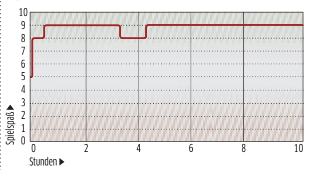
Minimum: 2,4-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Direct-X-9.0c-Grafikkarte
Empfehlenswert: Dualcore-Prozessor, 2 GB RAM, Ati Radeon HD 4800 oder Geforce 8800 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Nur missglückte Grätschen könnten als gewalttätig angesehen werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Review-Fassung, die der Verkaufsversion entsprechen soll, wurde in der PC-Games-Redaktion ausgiebig getestet. Dabei gab es keine technischen Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wirklichkeitsnahe, weniger arcademäßige Steuerung
- ➕ Herausragende Spielermodelle mit fantastischen Gesichtern
- ➕ Sinnvolle Neuerungen im Bereich der Strategie und Taktik
- ➕ Verbesserungen bei „Meisterliga" und „Werde zur Legende"
- ➕ Herausragende Ballphysik
- ➖ Die Bundesliga fehlt immer noch
- ➖ Animationen stellenweise hölzern
- ➖ Europa League und Champions League sind unvollständig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

TRÜGERISCH | Dermaßen gelassen Aufträge zu erfüllen, sieht im Abyss einfacher aus, als es ist. Meist werden Sie in Kämpfe mit der feindlichen Fraktion verwickelt.

1

◀ START | Nachdem Sie sich im Charaktereditor ausgetobt haben, beginnt Ihre Heldenkarriere. Ob Elyos oder Asmodier, die Startgebiete sind wunderbar designt.

▶ RIESIG | Mit Stufe 10 erhalten Sie nicht nur Ihre Flügel, Sie betreten auch das erste Mal die jeweilige Hauptstadt. Beide sind atemberaubend schön.

2

Aion



Von: Sascha Lohmüller

Noch kein König, aber immerhin schon ein Kronprinz – Aion mischt die MMO-Welt auf.



Zahlreiche Stunden sind nun vergangen, seit **Aion** die MMO-Welt verändert hat. Für die einen ist NCsofts jüngster Spross die neue Genre-Referenz, für andere hingegen nur ein weiteres asiatisches Grind-Spiel. Wie so oft liegt die Wahrheit jedoch irgendwo dazwischen.

Der Einstieg verläuft bei Aion nicht viel anders als bei den zahlreichen Genre-Konkurrenten. Sie entscheiden sich für eine der beiden spielbaren Parteien Elyos oder Asmodier und eine von vier Hauptklassen. Zur Wahl stehen Krieger, Priester, Magier und Späher. Danach basteln Sie sich mithilfe des grandiosen Charaktereditors ein Alter Ego nach Ihren Wünschen.

Die ersten Spielstunden vergehen, wie man es von Online-Rollenspielen gewohnt ist: Sie erfüllen Aufträge, finden Ausrüstung und erfreuen sich an Stufenaufstiegen. Nebenbei erklären Ihnen Tutorial-Einblendungen die Grundlagen des Spiels. Das Ganze findet in gut konzipierten Startgebieten statt, die zum Weiterspielen animieren, aber zugegebenermaßen nicht sonderlich innovativ sind.

Mit Stufe 9 entscheiden Sie sich für eine der insgesamt acht Unterklassen – zwei pro Hauptklasse – und nur eine Stufe später wird eines der Kernelemente des späteren Spielgeschehens eingeführt: Ihnen wächst ein schickes Paar Flügel. Leider findet dieses Feature erst ab Stufe 25 wirklich Verwendung. Davor nutzen Sie Ihre Flugfähigkeit nur für eine Handvoll Quests und eine der beiden Sammelfertigkeiten. Dadurch entsteht eine gewisse Routine auf dem Weg bis Stufe 25, die jedoch nie die Motivation weiterzuspielen mindert – ein gelungener Drahtseilakt.

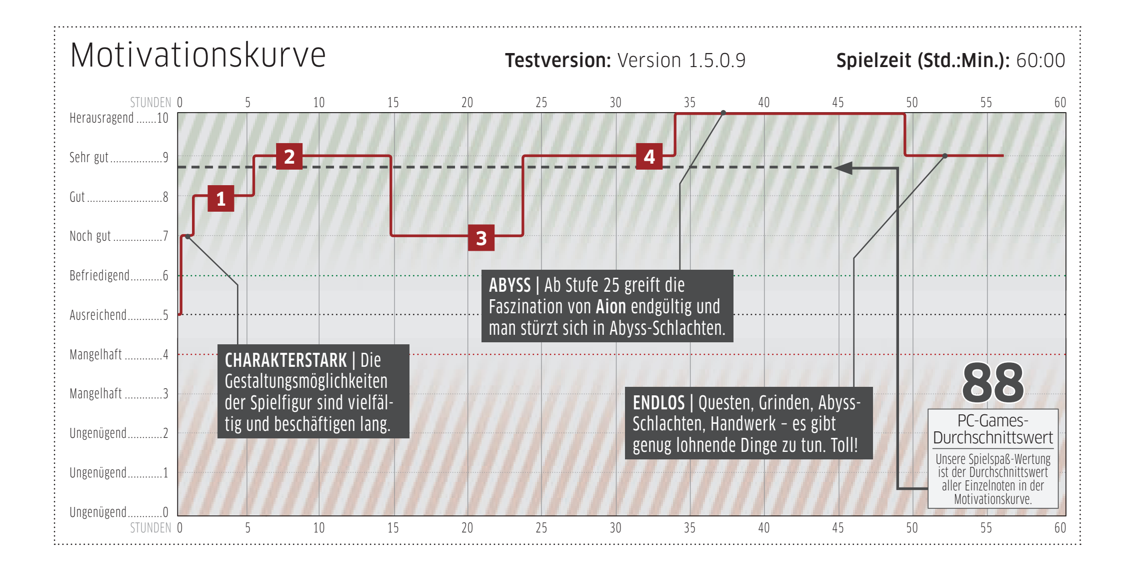
Im Abyss angekommen, entfacht Aion seine ganze Qualität. In dieser dreigeteilten Zone findet nämlich das sogenannte PvPvE, also Spieler gegen Spieler gegen Computer, statt. Zudem ist es Ihnen hier erlaubt, jederzeit zu fliegen. Eine Grenze setzt Ihnen nur die maximale Flugzeit, die Sie durch Gegenstände weiter ausbauen können.

Im Abyss erhalten Sie weitere normale PvE-Aufträge. Sie müssen allerdings ständig mit Angriffen aus allen möglichen Richtungen

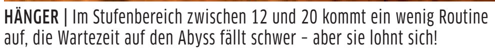
MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*

„Die zahlreichen Abyss-Schlachten sind eine Klasse für sich."

Bereits von Anfang an wirkt **Aion** wie ein gelungenes Online-Rollenspiel. Allerdings muss ich zugeben, dass mir persönlich vieles so vorkam, als hätte ich es woanders schon einmal gesehen, sei es **Everquest**, **Herr der Ringe Online** oder **World of Warcraft**. Einen ersten Vorgeschmack auf die Eigenständigkeit von **Aion** erhält man dann mit Stufe 10. Die Fliegerei macht wirklich Spaß, wird mir persönlich bis Stufe 25 aber zu wenig integriert. Ein paar Aufträge, Äther sammeln, das war's. Was dann jedoch im Abyss abgeht, entschädigt hinreichend. Lauter neue Quests, PvE-Dungeons, PvP-Schlachten, Festungsbelagerungen, Offiziers-Ränge, freischaltbare Rüstungen und Waffen. Schlicht ausgedrückt: **Aion** macht von da an einfach einen Heidenspaß! So, ich muss dann wieder, Asmodier jagen!







HÄNGER | Im Stufenbereich zwischen 12 und 20 kommt ein wenig Routine auf, die Wartezeit auf den Abyss fällt schwer – aber sie lohnt sich!



ARBEITER | Auch das Handwerkssystem geizt nicht mit Langzeitmotivation, es winken Erfahrungspunkte und massenweise brauchbare Gegenstände.

– also auch von oben – rechnen, denn im Abyss ist jeder Spieler Freiwild für die gegnerische Fraktion. Für PvP-Neulinge verbirgt sich hier sicher eine gewisse Frustgefahr. Wer mit PvP jedoch nichts anfangen kann, wird in **Aion** sowieso nicht glücklich, denn die meisten PvE-Dungeons sind nur erreichbar, wenn eine Festung Ihrer Fraktion gehört. Und dazu muss diese womöglich erst der anderen Spielerfraktion entrissen werden. Durch so genannte Risse fallen die Gegner zudem auch in die PvE-Gebiete ein.

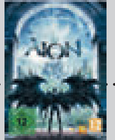
Hauptbestandteil des Spielinhaltes sind daher auch die Kämpfe um die zahlreichen im Abyss verstreuten Festungen, um deren Kontrolle sich Elyos, Asmodier und die NPC-Rasse Balaur streiten. Zu jeder dieser Festungen gehören mehrere Artefakte. Je nachdem, ob Sie mit Ihrer Fraktion die Festung angreifen oder verteidigen, bringen Ihnen eroberte Artefakte unterschiedliche Vorteile, etwa Stärkungszauber. Für eroberte Festungen hingegen gibt es Händlerrabatte, serverweite Stärkungszauber für Ihre Fraktion, Abysspunkte und eben neue PvE-Dungeons. Selbst als Neuling mit Stufe 25 machen die wogenden Schlachten um Artefakte und Festungen eine Menge Spaß und belohnen den Spieler mit Abysspunkten und neuen Offiziersrängen.

Wollen Sie diese Punkte nicht sparen, um weiter aufzusteigen, so können Sie bereits nach kurzer Zeit bei speziellen Händlern qualitativ hochwertige Gegenstände erstehen, die nicht nur im PvP nützlich sind. Sie merken es sicher schon, die Vermischung von PvE und PvP zieht sich durch das gesamte Spiel. Und das ist gut so.

Technisch spielt Aion in einer anderen Klasse als die meisten Konkurrenten, besonders was die Grafik anbelangt. Bis auf einige matschige Texturen sind die Gegenden hübsch und stimmig gestaltet. Der Sound ist ebenfalls gelungen, lediglich die Abyss-Techno-Musik nervt und einige Sprachsamples wiederholen sich schnell.

Die ärgerlichen Server-Warteschlangen gerade in den Anfangstagen trüben zwar das Gesamtbild, jedoch nicht den Spielspaß. Und davon bietet **Aion** mit seinem stimmigen PvPvE jede Menge! ❑

AION



Ca. € 40,- zzgl. mtl. Kosten
25. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: NCsoft
Publisher: NCsoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keiner. Die Sicherheitssoftware Gameguard wurde von NCsoft kurz vor Release aufgrund diverser Probleme entfernt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Charaktermodelle, detailliert gezeichnete, abwechslungsreiche Landschaften, teilweise jedoch einige matschige Texturen
Sound: Hintergrundmusik meist passend zum Setting, im Abyss jedoch nervige Techno-Musik, Soundeffekte gelungen, lediglich einige Sprachsamples wiederholen sich
Steuerung: Frei konfigurierbare Standard-MMO-Steuerung per Maus und Tastatur

ABONNEMENT-OPTIONEN

1 Monat für ca. € 13,-; 3 Monate für ca. € 34,50; 6 Monate für ca. € 66,-; 12 Monate für ca. € 120,- per Bankeinzug, PayPal oder Kreditkarte, alternativ: Gamecards.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 3 GHz/Athlon 64 3000+, Geforce 6800 GT/Radeon X800 Pro, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), Windows XP/Vista
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/Athlon 64 3000+, Geforce GTX 275/Radeon HD 4870, 2 GB RAM (4 GB unter Vista), Windows XP/Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In vielen Aufträgen geht es um das Töten von humanoiden Gegnern, allerdings fließt dabei kein Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Seit der Closed Beta streiften wir für Sie durch **Aion**. Bis auf gelegentliche Übersetzungsfehler in der deutschen Version fielen uns keinerlei Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ **Aion** bietet für ein MMO tolle Grafik und einen soliden Sound.
- ➕ Das Kampfsystem ist dank der Kombos und des Flugaspektes dynamisch und abwechslungsreich.
- ➕ Sehr komplexes, lohnendes Handwerkssystem
- ➕ Die Vermischung von PvP- und PvE-Inhalten ist erfrischend und sorgt für Langzeitmotivation …
- ➖ … reine PvE-Spieler werden sich jedoch nicht wohl fühlen.
- ➖ Besonders kurz nach Release ärgerliche Performance- und Serverkapazitäts-Probleme.

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 88



IHRE BESTELLUNG, BITTE | Wer fleißig Aufgaben erledigt und Punkte sammelt, darf einkaufen. Geschütze zum Beispiel. Oder Panzer.

TOUCHDOWN | Wohl dem, der sich einen Mech-Kampfanzug leisten kann. Das Teil schluckt und spuckt ordentlich Blei und setzt Gegnern im Nahkampf mit einer spektakulären Attacke zu.

Section 8

Von: Jürgen Krauß

Solider Mehrspieler-Shooter – nur ist „solide" heutzutage einfach nicht genug.

Wenn dick gepanzerte Space Marines, Orbitalkrieger, Sci-Fi-Söldner, Interstellar-Wehrdienstleistende oder wie auch immer man sie nennen will, vom Himmel fallen, erwartet uns meist ein knackiges Action-Spiel ohne viel Hintergrundgeschichte. Das gilt auch für Section 8, in dem die Weltraum-Streitkräfte einer Truppe namens – oh, große Überraschung! – Section 8 angehören. Die weitere Geschichte lohnt keiner näheren Betrachtung, nicht nur, weil die Story im Allgemeinen für einen Mehrspieler-Shooter reichlich irrelevant ist, sondern auch, weil sie in diesem Fall ebenso flach wie belanglos ist. Wer trotzdem mehr über das „Wieso" und das „Warum" erfahren will, greift zum Einzelspielermodus „Cordes Geschichte", der zumindest suggeriert, dass es eine tiefgreifende Handlung (oder eine ausgewachsene Einzelspielerkampagne) gäbe. Im Grunde ist der Solopart aber nicht mehr als ein großzügig ausgefallenes Tutorial, das Ihnen zwar nur wenige Hilfen an die Hand gibt, Ihnen aber sämtliche Spielelemente schön häppchenweise serviert. Und da gibt es so einige ...

Section 8 ist sicherlich kein konventioneller Mehrspieler-Shooter. Und kein einfacher. Und erst recht kein einsteigerfreundlicher. Der Vergleich mit Enemy Territory: Quake Wars liegt nahe. Sehr nahe sogar. Und das nicht nur des unübersichtlichen HUDs wegen, vor allem in Sachen Aufmachung und Gameplay haben die beiden Titel sehr viel gemeinsam – im Positiven wie im Negativen. Als Mitglied der Section 8 auf der einen oder der Arm of Orion auf der anderen Seite finden Sie sich auf einem großzügig dimensionierten Schlachtfeld wieder, wo es in erster Linie um die Vorherrschaft Ihres Teams geht. Dazu gilt es, Kontrollpunkte zu erobern und natürlich Gegner zu eliminieren. Wer jetzt einfach losrennt und wild um sich schießt, kann zwar zum Erfolg seiner Mannschaft beitragen, das Spiel belohnt aber all jene, die dabei etwas strukturierter vorgehen. In dynamisch eingestreuten Nebenmissionen müssen da beispielsweise wichtige Personen (VIPs) beschützt, Konvois beaufsichtigt oder Dokumente gestohlen werden, wobei sich das erfolgreiche Absolvieren solcher Missionen positiv auf Ihr Punktekonto auswirkt. Gleichzeitig sollten Sie ähnlich geartete Aufgaben, die Ihren Gegnern gestellt werden, bestmöglich sabotieren. Und dazu geben Ihnen die Entwickler allerlei Instrumente in die Hand: Die magere Standard-Waffenauswahl wird dabei durch unterschiedliche Granaten und Gerätschaften aufgewertet. Letztgenannte umfassen beispielsweise Anti-Personen-Geschütze, Raketentürme, Panzer oder Kampfanzüge, die im Tausch gegen vorher verdiente Punkte



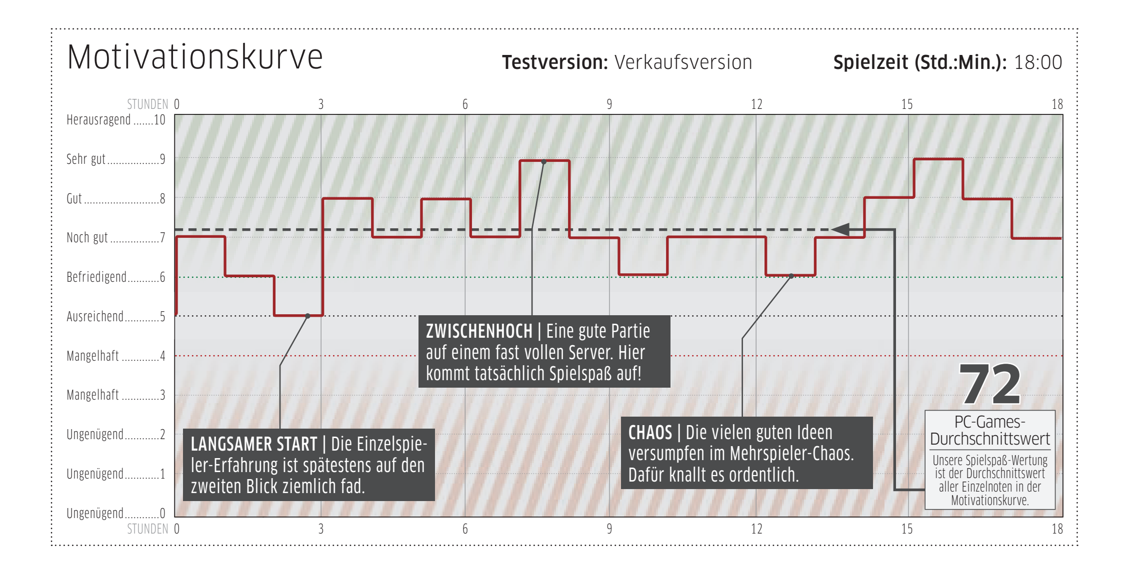
OH, BUNT! | Aufgrund opulenter Effekte und eines vollen HUDs ist's oft schwer mit der Übersicht.



IN DER ZANGE | Gemeinsam mit einem Teamkollegen (links) nehmen wir einen Gegner unter Feuer.

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion **Spielzeit (Std.:Min.):** 18:00



von Versorgungsschiffen geliefert werden.

Eine weitere Gemeinsamkeit von Section 8 und Quake Wars haben wir in der Einleitung bereits angedeutet: Sie fallen im Spiel buchstäblich vom Himmel. Während Quake Wars diese Option eher zu optischen als zu taktischen Zwecken einsetzt, baut Section 8 dieses Element zu einem Kern-Feature aus. Nach jedem Bildschirmtod suchen Sie sich ein Fleckchen auf der Karte aus (und vermeiden dabei idealerweise die rot markierten, von Flugabwehrgeschützen überwachten Gebiete) und rauschen vom Himmel hinab direkt dorthin. Dank sogenannter Luftbremsen dürfen Sie Ihren Sturzflug unterwegs sogar ein klein wenig beeinflussen und nachjustieren. Dieses kreative Spawn-System ist Fluch und Segen zugleich: Einerseits sind Sie immer im Geschehen und haben nie mit überlangen Laufwegen zu kämpfen (falls doch, hilft eine Turbo-Sprint-Funktion), andererseits ist jedes Feuergefecht ein einziges Kuddelmuddel, weil ständig irgendwo irgendwer vom Himmel fällt. Das erschwert die in vergleichbaren Titeln antrainierten taktischen Vorgehensweisen und sorgt für höchst chaotische Partien. Dazu leisten auch die computergesteuerten Mitspieler ihren Beitrag – die sind nämlich strunzdoof. Aber es geht (momentan) leider nicht ohne, selbst Wochen nach Erscheinen von Section 8 herrscht auf den Servern meist noch gähnende Leere.

Öde Planeten, kantige Charaktere, blasse Texturen – Section 8 schmeichelt verwöhnten Zockeraugen nicht gerade. Davon einmal abgesehen ist das Mehrspieler-Spektakel gar nicht mal so schlecht. „Gar nicht mal so schlecht" ist aber bei der Auswahl, mit der Spieler heutzutage konfrontiert werden, leider kein allzu großes Lob. Die offensichtlichen Spielspaßbremsen sind zwar allesamt nicht tragisch, drängen den Titel in ihrer Gesamtheit aber in die Mittelmäßigkeit ab. Klar, wir können mit schwieriger Team-Koordination, chaotischen Feuergefechten, zu langlebigen Gegnern und anderen kleinen Kanten ganz gut leben, aber warum sollten wir das, solange wir ein Enemy Territory: Quake Wars haben? Oder ein Battlefield 2142? Oder ein Call of Duty: Modern Warfare? ❑

MEINE MEINUNG |

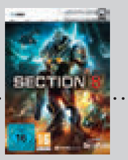
Jürgen Krauß



„Guter Clan-Support hilft wenig, wenn niemand spielt."

Auch unter Spieleentwicklern gilt offensichtlich: Gut geklont ist halb gewonnen. Immerhin ist Section 8 keine spielerische Katastrophe geworden, allerdings will sich mir trotzdem kein echter Grund dafür erschließen, das immer noch sehr gute Enemy Territory: Quake Wars links liegen zu lassen und auf Section 8 umzusteigen. Halt, ein Argument gibt es doch: den guten Clan-Support. Nur hilft der wenig, wenn kein Mensch auf den Servern anzutreffen ist.

SECTION 8



Ca. € 47,-
18. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Timegate Studios
Publisher: Topware
Sprache: Englisch mit deutschen Bildschirmtexten
Kopierschutz: DVD-Check; fürs Online-Spiel wird jedoch ein Konto bei Games for Windows Live benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Animationen sind mager, die Charaktere kantig, die Levels trist – optisch also eher mau.
Sound: Wenig auffällig; keine deutsche Synchronisation
Steuerung: Shooter-Standard – wer „WASD" beherrscht, findet sich hier sofort zurecht.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ein Spielmodus, der aber in sieben Varianten mit Bots aufgefüllt werden kann. Manche der acht mitgelieferten Karten sind in unterschiedlichen Größen verfügbar.
Zahl der Spieler: 1-64

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): 3 GHz, 1 (2) GByte RAM, 6 GByte HD, 256-MByte-Grafikkarte mit Shader Model 3, Windows XP (Vista), Internetverbindung (für Onlinespiel), Games for Windows Live (für Onlinespiel)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Es wird scharf geschossen – auf Menschen wie auch auf Außerirdische –, jedoch steht immer die taktische Teamarbeit im Vordergrund. Übertriebene Gewaltdarstellung, virtuelles Blut oder ausfällige Sprachsamples suchen Sie in Section 8 vergeblich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Mit einer Vorabversion konnten wir die Einzelspielerkampagne und Mehrspielerpartien gegen Bots bestreiten, später mit der Verkaufsversion dann auch Partien gegen echte Menschen. Das Spiel lief dabei jederzeit einwandfrei. Einziges Problem: meist leere Server.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bewährtes und funktionierendes Grundgerüst
- ➕ Viele Spieloptionen
- ➕ Große Schlachtfelder
- ➕ In der Theorie: taktische Tiefe …
- ➖ … in der Praxis: Chaos
- ➖ Gähnende Leere auf den Servern
- ➖ Unpassend agierende Bots
- ➖ Unausgewogene Waffenschaden-/Lebensenergie-Balance
- ➖ Übertrieben viele HUD-Anzeigen und Effekte

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 72

Von: Sebastian Weber

Nach 20 Jahren kehren die Ghostbusters zurück. Grund zur Freude?



◀ **WENIG TAKTIK** | Geister müssen Sie immer nur so lange beschießen, bis sie keine Lebensenergie mehr haben (roter Kreis).

▼ **HIGHLIGHTS** | Ob Marshmallow-Mann oder Slimer, ständig treffen Sie auf Bekannte aus den Filmen – davon lebt **Ghostbusters: The Videogame**.

GUT GELUNGEN | Ihre KI-Kameraden unterstützen Sie meist effektiv bei der Geisterjagd. Hin und wieder kommt es aber doch zu Aussetzern.

Ghostbusters

Anfang November ist es endlich so weit. Knapp ein halbes Jahr, nachdem PlayStation-3-Besitzer in den Genuss von **Ghostbusters** kamen, dürfen auch PC-Spieler das neueste Abenteuer der Geisterjäger erleben.

Der Titel setzt zwei Jahre nach dem zweiten Film ein und Sie heuern als Rekrut bei der Chaostruppe rund um Venkman und Co. an – diese werden im Englischen von den Darstellern aus den Filmen vertont, also unter anderem Bill Murray und Dan Aykroyd; in der deutschen Version von den Original-Synchronsprechern.

Ghostbusters: The Videogame lebt hauptsächlich davon, dass es den Charme und Witz der Filme hervorragend einfängt. Ob Pointen oder Aussehen der Charaktere und Levels, alles passt wunderbar – dem Skript der Original-Drehbuchautoren der Filme sei Dank.

Schwächen zeigt die Geisterhatz aber in Sachen Abwechslung. In den etwa acht bis zehn Spielstunden steht natürlich die Jagd von Spektralwesen auf Ihrer Aufgabenliste, wofür Sie neben dem Protonenstrahler vier andere Schussfunktionen zur Wahl haben. Jedoch nutzt **Ghostbusters** sein Potenzial hier nicht genug aus, denn nur selten sind Sie gezwungen, für bestimmte Geister – die sich ebenfalls zu wenig unterscheiden – eine bestimmte Waffe zu nutzen. Pro gefangenem Gespenst verdienen Sie Geld, das Sie in Verbesserungen Ihrer Ausrüstung stecken. So bleibt ein charmantes Actionspiel, das vor allem diejenigen, die die Filme mögen, begeistern wird. Alle anderen bekommen solide Action-Kost mit einigen treffsicheren Witzen. ❑

SO LÖSEN SIE DIE INSTALLATIONSPROBLEME

Die englische Version von **Ghostbusters**, die uns zum Test vorlag, lässt sich nicht installieren, sobald Sie den standardmäßig vorgegebenen Installationspfad verändern. Ob die deutsche Fassung mit demselben Problem zu kämpfen hat oder ob die Setup-Routine gefixt wurde, konnte uns Atari bis zum Redaktionsschluss nicht sagen.

Lösung des Problems: Lassen Sie die Installation durchlaufen, bis sie mit einer Fehlermeldung endet. Nun sind die meisten Daten auf die Festplatte geschrieben. Kopieren Sie danach alle Dateien aus dem „bin"-Verzeichnis auf der DVD in das Verzeichnis, in das Sie **Ghostbusters** installiert haben. Starten Sie das Spiel wie gewohnt über die .exe-Datei.

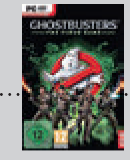
MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*



„Schön schreckliche Action, gespickt mit viel Humor"

Ich liebe die **Ghostbusters**-Filme und habe sie beide sicher schon ein Dutzend Mal gesehen. Entsprechend hoch waren meine Erwartungen an **Ghostbusters: The Videogame**. Wenn man von der mangelnden Abwechslung absieht und den Titel mit der englischen Vertonung spielt, bekommt man genau das, was man als Fan der Filme erwartet: schnelle Action sowie pseudowissenschaftliche und lustige Dialoge, die auf Deutsch meiner Meinung nach nicht zünden. Wer mit den Filmen schon nichts anfangen konnte, verliert aber schnell die Motivation, bis zum Ende zu spielen.

GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME



Ca. € 50,-
5. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Terminal Reality
Publisher: Atari
Sprache: Multilingual (Deutsch/Englisch)
Kopierschutz: Securom-Kopierschutz. Vor dem ersten Start des Spiels muss dieses über das Internet aktiviert werden, der Aktivierungs-Key ist dreimal verwendbar. Danach muss die DVD nicht mehr im Laufwerk liegen, um **Ghostbusters** zu starten.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte, zerstörbare Levels, hübsche Effekte, authentische Charaktermodelle
Sound: Musik und Soundeffekte wie in den Filmen, gelungene Synchronisation – wobei die englische Sprachausgabe besser ist
Steuerung: Shootertypische Steuerung per Maus und Tastatur, die Kameradrehung per Maus ist jedoch etwas träge.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

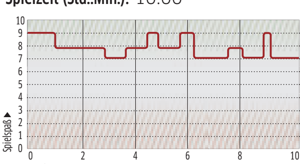
Minimum: Athlon X2 500+/Core 2 Duo E6300, HD 3850/Geforce 8600 GT, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: C2Q Q9550/Phenom II X4 940 BE, HD 4870 (1G)/Geforce GTX 260, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel kommt gänzlich ohne Gewaltdarstellung aus, jedoch sieht mancher Geist hübsch schrecklich aus. Auch der eine oder andere schlüpfrige Witz bleibt nicht aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Abgesehen vom Installationsproblem lief das Spiel ohne Fehler.

PRO UND CONTRA

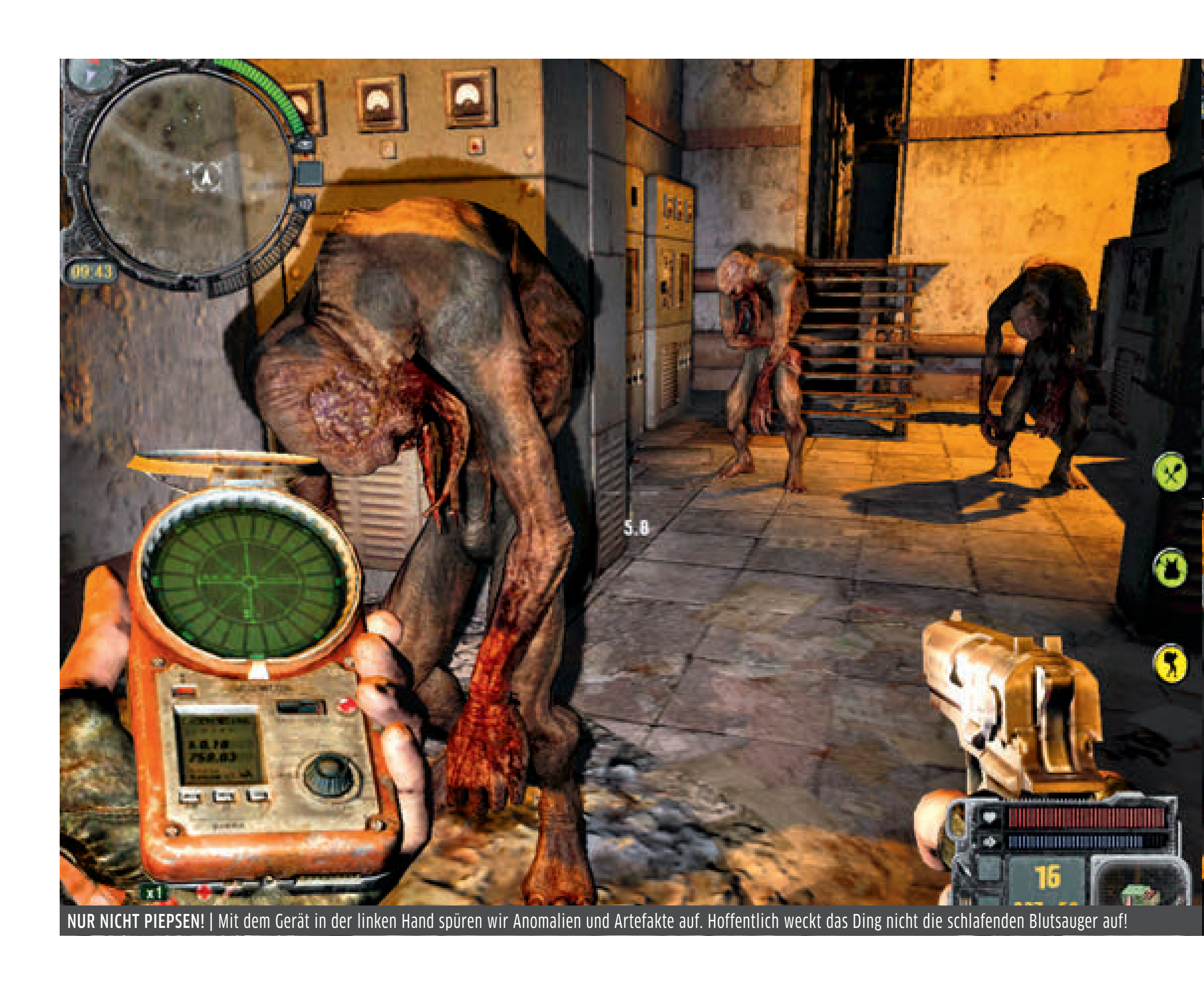
- ➕ Hoher Wiedererkennungswert der Filminhalte
- ➕ Schöne Grafikeffekte
- ➕ Aufrüstbare Ausrüstung
- ➖ Wenig Abwechslung in Sachen Gegner, Missionen und Waffen
- ➖ Installationsprobleme
- ➖ Recht lange Ladezeiten, selbst bei kurzen Spielpassagen
- ➖ Keine freie Speicherfunktion

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Von: Alexander Frank

Wir sagen Ihnen, ob die zweite Erweiterung für den Tschernobyl-Shooter für strahlende Gesichter sorgt.



NUR NICHT PIEPSEN! | Mit dem Gerät in der linken Hand spüren wir Anomalien und Artefakte auf. Hoffentlich weckt das Ding nicht die schlafenden Blutsauger auf!

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

Wodka schützt vor Radioaktivität. Zumindest hielt sich einst dieses Gerücht bei sowjetischen Matrosen auf atombetriebenen U-Booten. Ob das Getränk tatsächlich gegen Strahlung hilft, lässt sich bis heute nicht belegen, aber wenigstens hatten die Seeleute ihren Spaß. Der Fusel wird Kennern des Hauptspiels Shadow of Chernobyl bekannt vorkommen, schützte er doch die Spielfigur seit jeher vor Kontaminierung. Dass ein echter Russe aber nicht pur bechert, sondern dazu was isst, legt erst Call of Pripyat nahe. So kriegt Ihr virtuelles Alter Ego nach einem Spieltag Hunger – und das wirkt sich auf seine Ausdauer aus. Und die wiederum auf die Laufdauer, also auf die Zeit, bis Ihrem Recken beim Rennen die Puste ausgeht. Das sorgt für mehr Realismus in der ohnehin schon glaubwürdigen S.T.A.L.K.E.R.-Welt. Aber alles der Reihe nach.

Ein minimalistisches Intro – bestehend aus Standbildern und einer Sprecherstimme – erklärt die Hintergrundgeschichte. 2012, also sechs Jahre nach der zweiten Explosion von Tschernobyl. Fast parallel zu den Ereignissen aus dem Ur-S.T.A.L.K.E.R. schickt das Militär fünf Hubschrauber in die abgesperrte Zone. Alle fünf legen eine Bruchlandung hin. Daraufhin ermittelt Major Degtarew oder besser gesagt Sie in dessen Haut, was mit den Maschinen passiert ist. Sie starten Ihr Abenteuer mit einer leichten Rüstung, einer Pistole, einem Maschinengewehr, dem anfangs angesprochenen



DOPPELT GEMOPPELT | In der Zone kommt es oft zu radioaktiven Emissionen. Sie färben die Spielersicht rot oder zeigen alles doppelt. Wer dabei Deckung sucht (etwa in einem Gebäude), überlebt.



GLUPSCHAUGEN | Das Monsterdesign ist serientypisch reichlich bizarr. Biester wie dieser mehräugige Fleischklops passen jedoch sehr gut zur „verseuchten" Thematik.



FREMDENFÜHRER | Dieser Stalker zeigt uns den Weg durch die Horden schlummernder Ungeheuer.

STUMMER ZEUGE | Der Bandit starb vor unserem Eintreffen. Aber woran?

SUIZIDGEFÄHRDET | Dieser Kerl hat ein Problem. Solche Szenen gehen ganz schön unter die Haut des Spielers.

Wodka sowie ein paar Konserven zum Essen.

Trist und farblos – der erste Eindruck von der Zone schreckt optikverwöhnte Spieler eines Crysis oder Call of Duty 4 ab. Zu wenig Vegetation, zu eintönig sind die Landschaften. Klar, so sieht es nun mal in einer verstrahlten und gottverlassenen Zone aus, aber die Grafik wirkt dennoch veraltet. Auch im Vergleich zum Hauptspiel hat sie irgendwie an Aha-Effekten eingebüßt.

Umso dichter ist dafür die Atmosphäre. Hingen in Shadow of Chernobyl noch viele Ereignisse vom Zufall ab (etwa Kämpfe zwischen Banditen und Militär), setzen die ukrainischen Macher von GSC Gameworld diesmal auf vorgefertigte Szenen. An einer Stelle greift ein Ganove den Spieler an, weil er sich ein vom Major erbeutetes Artefakt krallen will, an einer anderen lotst ein Stalker Ihren Recken durch eine Horde schlafender Mutanten. Und wieder woanders schießt sich ein Nichtspielercharakter in den Kopf, weil er so verzweif... an dieser Stelle verraten wir lieber nichts, um Ihnen einen interessanten Nebenstrang nicht vorwegzunehmen.

Trotz mäßiger Grafik präsentiert sich die Zone sehr stimmungsvoll. Dazu trägt auch der Tageszyklus bei. Beispiel: Eine Mission führt uns zu einer zerstörten Brücke, über die vor einiger Zeit ein Militär-Konvoi fuhr. Damals war die Brücke noch intakt. Dass der Konvoi sein Ziel nicht erreichte, legen die verlassenen Geländewagen und die in der Leitplanke „geparkten" Transporter nahe. Tagsüber erkennt man nach wenigen Augenblicken, was passiert ist: Eine Gravitationsanomalie riss die Brücke in der Mitte auseinander, sodass die Konvoi-Besatzung ihre Fahrzeuge hastig verlassen musste. Nachts hingegen sieht man trotz Taschenlampe nur wenige Meter weit, erkennt vielleicht Umrisse der Jeeps und hört die immer noch aktive Anomalie seltsam knistern. Während der ganzen Mission greift einen zwar keine Seele an, dennoch ist die Stimmung sehr angespannt. So ein Gruselgefühl schafft nicht jedes Spiel, ohne dabei irgendwelche Monster auftauchen zu lassen.

Aber: Bis man sich auf Call of Pripyat völlig einlässt, vergeht eine Plutonium-Halbwertszeit. Einstiegshilfen gibt es nicht. Erfreulicherweise aber auch keine großen Programmfehler. Man denke nur an das erste Add-on Clear Sky ... Vielleicht war ja bei der Entwicklung dieser zweiten (ohne das Hauptprogramm laufenden) Erweiterung weniger Wodka im Spiel. ❑

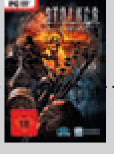
MEINE MEINUNG |
Alexander Frank



„Wenn man einmal drin ist, lässt die Zone einen kaum los."

An das erste S.T.A.L.K.E.R. erinnere ich mich ähnlich gut wie an meine Geburt – beides ist zu lang her, als dass ich noch Einzelheiten aufzählen könnte. Deshalb fühlte ich mich in Call of Pripyat zu Beginn ein wenig ratlos. Wo soll ich hin? Was habe ich gleich noch mal zu tun? Die Hubschrauber-Absturzorte untersuchen? Aha ... Mit der Zeit gewöhnte ich mich aber an die spärlichen Informationen und den sehr gut versteckten roten Faden. Ich tauchte komplett in der Spielwelt ab. Bei der Konvoi-Szene (s. links) musste ich beispielsweise einen Schlüssel finden. Ich dachte dabei nicht wie sonst: „Wo könnten die Entwickler das Ding versteckt haben?", sondern „Was genau ist denn mit der Fahrzeug-Kolonne passiert? Wie spielte sich der Unfall ab?" – und versuchte, daraus meine Schlüsse über den Verbleib des Schlüssels zu ziehen. Ich fühlte mich also wie in einer richtigen Welt. Dummerweise rissen mich Störfaktoren wie Dialog-Lesetafeln oft heraus. Wen das nicht kümmert, der kommt aber in der virtuellen Radioaktivität auf seine Kosten.

S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT



Ca. € 30,-
5. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: GSC Gameworld
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Unsere Testversion verlangte eine Aktivierung übers Internet. Laut Hersteller kommt in der Verkaufsfassung der Securom-Kopierschutz zum Einsatz. Dieser prüft lediglich, ob die Original-DVD im Laufwerk liegt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Veraltete Grafik, aber atmosphärische Spielwelt
Sound: Gute Akustik, allerdings sind die Dialoge nicht vertont
Steuerung: Gewöhnliche Ego-Shooter-Steuerung, nichts daran auszusetzen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 4 Modi: Jeder gegen jeden, Teamspiel, Artefaktjagd, Artefakteroberung – je nach Modus zwischen 14 und 17 Levels
Zahl der Spieler: 1-32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

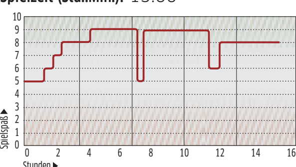
Minimum: 2,2 GHz, 768 MB RAM, Geforce 5900/Radeon 9600 XT
Empfehlenswert: Core2Duo E8300/Phenom II X2 550, 2 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Viele Schussgefechte, die Splatter-Einlagen halten sich allerdings in Grenzen. Einige Schockeffekte vorhanden. Manche Nichtspielercharaktere fluchen – allerdings auf Russisch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Fassung (v1.6.00)
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Ziemlich trister und unspektakulärer Einstieg. Nach einiger Zeit fühlt man sich aber heimisch. Spielspaß-Killer gibt es nur selten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Lebendige und glaubwürdige Welt
- ➕ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ➕ Viele Verstecke und Extras
- ➕ Entscheidungsfreiheit an vielen Stellen im Spiel
- ➖ Atmosphäre leidet unter den Dialogtafeln. Vertonung wäre besser.
- ➖ Keine Einstiegshilfen
- ➖ Vereinzelte Design-Fehler
- ➖ Das Inventar ist stets überladen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**



ENTDECKE DEN ONLINE-SHOP

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE



DIE LINKE HAND DES TEUFELS
T-Shirt, rot, Größen: M, L, XL, XXL
T-912.50 **€ 14,90**

DIE RECHTE HAND DES TEUFELS
T-Shirt, oliv, Größen: M, L, XL, XXL
T-912.45 **€ 14,90**



MACH SCHON PLATZ. ICH BIN DER LANDVOGT!
T-Shirt, braun, Größen: M, L, XL, XXL
T-912.55 **€ 14,90**

TROUBLE MAKERS
T-Shirt, stahlblau, (Single Jersey)
Größen: M, L, XL
T-936.60 **€ 16,90**

WELTKULTURERBE
T-Shirt, rot,
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-941.20 **€ 14,90**



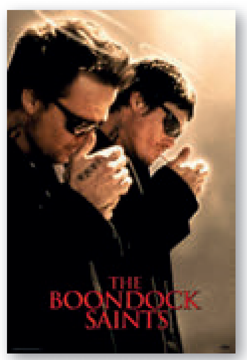
NANO-PAD SCHWARZ
Nano Pad - das raffinierte Befestigungssystem, ursprünglich für die Luftfahrt entwickelt. Wohin mit Handy, MP3-Player oder Navigationssystem? Vergiss Schrauben, Saugnäpfe, Magnete oder Klebeband.Das Nano-Pad löst dies alles durch ein innovatives Vakuumsystem. Die spezielle Oberflächenstruktur saugt sich ans Armaturenbrett und alles was darauf abgelegt wird haftet selbst bei heftigen Fahrmanövern sicher und fest. Egal ob Sonnenbrillen, PDAs, Zigarettenschachteln, Feuerzeuge, Papier und Stift - alles ist sicher abgelegt. Das Nano Pad ist waschbar, wiederverwendbar, nicht magnetisch, frei von Klebstoff und UV-beständig.
Made in Germany. Hinweis: Das Nanopad sollte nicht über längere Zeit direkter Sonneneinstrahlung oder hohen Temperaturen ausgesetzt sein. Maße: 9x14 cm
Z-835.695 **€ 9,99**



LEUCHTSCHILD ‚DO NOT DISTURB'
Kunststoffschild mit LED-Beleuchtung. Willst du ungestört sein?! Einfach auf den Knopf drücken und der ‚Do not Disturb'-Schriftzug leuchtet auf. Das Schild kann problemlos mit 2 Schrauben oder Nägeln (nicht enthalten) an die Wand gehängt werden, z.B. über die Zimmertüre! Es werden 4x AA-Batterien benötigt. Maße: 17x7,5x6 cm
Z-837.820 **€ 17,90**

Alle Batterien auf closeup.de bestellen!

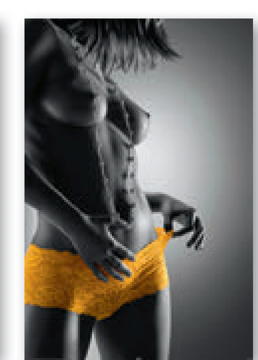
5.800 WEITERE POSTER AUF closeup.de



THE BOONDOCK SAINTS
MacManus Brüder (Zigarette)
Maße: 61x91,5 cm
G-850.660 **€ 6,99**



FUTURAMA
You're not paid to think
Maße: 64x90 cm
G-846.430 **€ 6,99**



YELLOW HOTPANTS
Maße: 61x91,5 cm
G-850.270 **€ 6,99**



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
Collage
Maße: 61x91,5 cm
G-851.825
€ 6,99



BUD SPENCER & TERENCE HILL
Maße: 91,5x61 cm
G-843.930 **€ 7,99**



PULP FICTION: BAD MOTHER FUCKER (ECHTLEDER)
Geldbeutel aus echtem Leder, bestickt, inklusive Münzfach! Der ultracoole Geldbeutel von Jules Winnfield alias Samuel L. Jackson aus DEM Kultfilm der 90er Jahre! Modell aus echtem Leder, inklusive Münzfach, in schöner Geschenkbox aus braunem Karton.
Maße: 11,5x9 cm
Z-842.430 **€ 19,90**



STAR WARS: DARTH VADER
3-D Wanduhr aus Kunststoff mit Sound- und Lichteffekt
Maße: 20x20x11 cm
Z-843.950 **€ 24,90**



DRINKING LUDO
Lustiges Drinkspiel inkl. 16 Schnapsgläsern und 2 Würfeln. Wer fliegt, trinkt aus. Für 2-4 Spieler ab 18 Jahre
Maße: 31x31 cm
Z-838.780 **€ 8,99**

JACK DANIEL'S SPIRIT DISPENSER ‚OPTIC II'
Hochwertiger Jack Daniel's-Getränkespender aus Holz mit Kunststoffaufsatz! Kommt inkl. Aufbauanleitung auf Englisch. Funktioniert nicht nur mit Jack Daniel's-Flaschen, sondern auch mit anderen gängigen Getränkeflaschen. Ein super Blickfang für jede Hausbar!
Maße: Sockel: 17x27x3,5 cm Höhe gesamt: 47 cm
Z-842.280 **€ 39,90**



DRINKING BINGO
Bingospiel aus Metall mit 6 Shotgläsern & 18 farbigen Kugeln. Einfaches & lustiges Party-/Trinkspiel: dreh die Bingotrommel, hat die Kugel die gleiche Farbe wie dein Shotglas?! Trink! Maße: 22x20 cm
Z-838.130 **€ 19,90**

Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern · Versandkosten: BRD € 3,99 · A/CH € 5,50 • Zahlung per Kreditkarte, PayPal, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme* (nur BRD). Die Bestellung kann gem. BGB innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksen

closeup.de

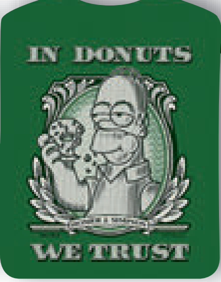
Wenn nicht anders angegeben sind alle Shirts aus 100% Baumwolle



WELTHERRSCHAFT
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL
T-919.25 **€ 13,90**



BEIDE FALSCH
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL
T-934.35 **€ 13,90**



THE SIMPSONS: IN DONUTS WE TRUST (HOMER)
Grünes Shirt mit coolem Druck,
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-934.90 **€ 18,90**



DIRECTOR'S CUT SHIRTS: VITOS SMOKING
T-Shirt, schwarz, Don Vito's Smoking aus ‚Der Pate', jetzt endlich als Shirt! Größen: M, L, XL
T-921.90 **€ 15,90**



WER IST EIGENTLICH DIESER LAN UND WARUM MACHT ER SO VIELE PARTYS?
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70 **€ 14,90**



SILENCE! I KILL YOU!
T-Shirt, schwarz
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-936.25 € 14,90



ER WEIß WARUM DA STROH LIEGT
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-932.10 € 14,90



EVOLUTION
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-859.40 / € 15,90



STOP FOLLOWING ME
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-915.00 / € 14,90



DEINE MUTTER
T-Shirt, oliv. ‚Deine Mutter ist schwarz und fährt den Bus vom A-Team', Größen: M, L, XL
T-936.85 € 14,90



‚KILLER-SPIEL' SPIELER
T-Shirt, schwarz.
Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23 / € 14,90





INSTANT HUMAN - JUST ADD COFFEE!
T-Shirt, kaffeebraun,
Größen: M, L, XL, XXL
T-923.75 € 14,90

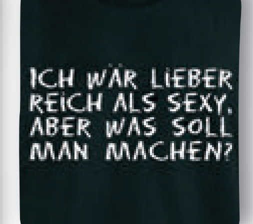
ICH GEBE IMMER 100%...
T-Shirt schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-813.37 / € 13,90



HIRN WIRD GESTARTET
T-Shirt, schwarz, Größen: M, L, XL
T-939.80 € 14,90



VÖGELGRIPPE
T-Shirt, schwarz, Größen: M, L, XL
T-939.90 € 14,90



ICH WÄR LIEBER REICH ALS SEXY, ABER WAS SOLL MAN MACHEN?
T-Shirt, schwarz,Größen: M, L, XL
T-911.25 € 14,90



WENN WIR NICHT GEWINNEN TRETEN WIR IHNEN WENIGSTENS DEN...
T-Shirt, grün, Größen: M, L, XL, XXL
T-847.90 € 15,90



WINDBREAKER ‚DESERT STORM'
Jacke aus wind- und wasserabweisendem Nylon
Material: 100% Nylon,
Futter: 100% Polyester.
Hochschließender Brustzipper,
2 seitliche Eingrifftaschen mit Reißverschluss,
Tunnelzüge an der Kapuze und an der Hüfte,
Größen: M, L, XL
T-860.20

statt ~~€ 39,90~~
jetzt **€ 14,90**
solange Vorrat reicht!

Hol dir den GRATIS-KATALOG unter closeup.de



OH WHEN THE SAINTS „Wir waten durch ein Meer von Blut…"
T-Shirt, schwarz · Größen: M, L, XL, XXL. *Mit bedruckten Armen: VERITAS(rechts) und AEQUITAS(links)* T-908.85 **€ 17,90**



Backprint

GEARS OF WAR: MACHINE GUN
T-Shirt, rot.
Größen: M, L, XL
T-918.75 **€ 24,90**

COME TO THE DARK SIDE, WE HAVE COOKIES!
T-Shirt, schwarz,
Größen:
M, L, XL, XXL
T-888.25
€ 14,90



SO BESTELLST DU:

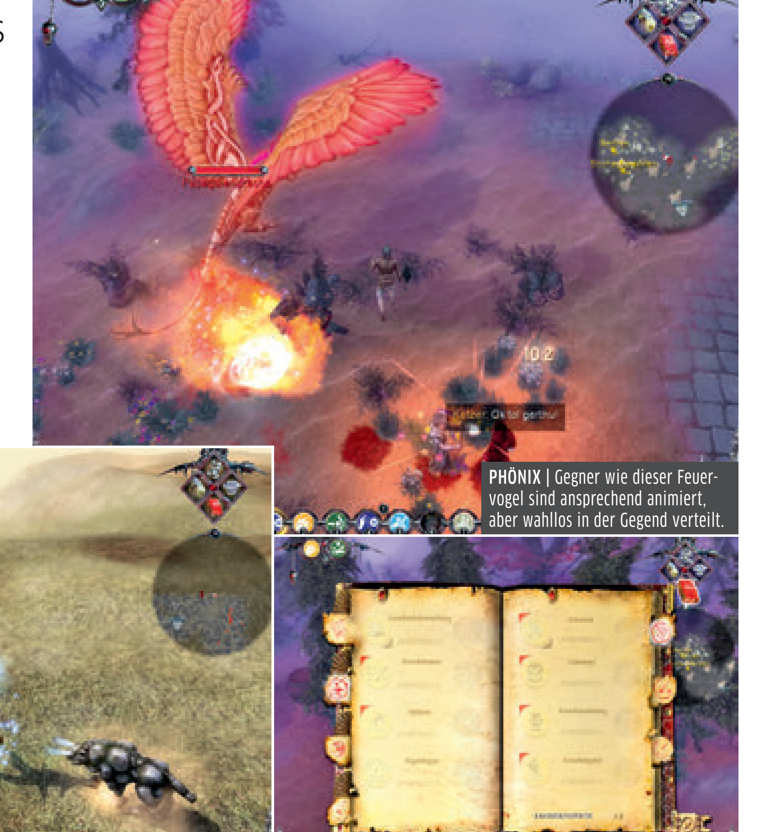
www.closeup.de

Bestellhotline 0,14 €/Min a.d. Festnetz; abweichend a.d.Mobilfunk, ab 01.03.10 max. 42 Cent/min.
01805/7570-102

Österreich wählt 0,145 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
0820/203090

Von: Christian Schlütter

Ein Spiel wie das RTL-Nachmittagsprogramm: merkwürdig, interessant, aber brauchen tut es keiner.



PHÖNIX | Gegner wie dieser Feuervogel sind ansprechend animiert, aber wahllos in der Gegend verteilt.

HITZIG | Kämpfe arten oft in wildes Geklicke aus, Feinde laufen Ihnen über die halbe Karte hinterher.

OVERKILL | In ganzen zwölf Magieschulen unterichten Sie Ihren Helden. Hier fehlt Überblick!

Dawn of Magic 2

Dawn of Magic fuhr vor zwei Jahren eine Durchschnittswertung von 52 Prozent Spielspaß ein. Der Nachfolger ist ebenso verwirrend und unzugänglich, bietet aber auch die gleiche Spieltiefe.

Geschichte und Setting sind dabei Standardkost. Die Fantasy-Welt von Absolute wird durch Legionen von Untoten belagert. Natürlich stellen Sie sich als Held dem anbrandenden Unheil entgegen. Die vier wählbaren Charaktere haben so gar nichts von den Lichtgestalten anderer Rollenspiele. Wahlweise als Bäckersfrau, trotteliger Professor, Zigeunerin oder versoffener Mönch gehen Sie auf Monsterjagd. Die ungewöhnlichen Protagonisten spielen sich angenehm unterschiedlich und bekamen sogar eigene Quests spendiert. Leider geht die Charakterentwicklung in einem großen Chaos aus Menüs und Werten unter. Aus zwölf Magieschulen sollen Sie beim Stufenanstieg neue Zaubersprüche und Fähigkeiten auswählen. Hinzu kommen Runen, Tätowierungen, Verzauberungen, ein Crafting-System und eine Menge verschiedene Attribute bei Rüstungen. Obendrauf fallen ideenreich gestaltete Waffen wie Regenschirme oder Nudelhölzer, aber auch Schwerter und anderes Standardwerkzeug.

Klingt zunächst perfekt für Spieler, die sich in ein Rollenspiel vertiefen wollen. Leider ist Dawn of Magic 2 so sperrig und unzugänglich, dass die anfängliche Freude über die Vielfalt bald in Frust und Langeweile umschlägt. Zudem sind die fein animierten Gegner reichlich wahllos in den weitläufigen Regionen verteilt, was dazu führt, dass Ihr Charakter schon recht früh an die Grenzen seines Könnens gelangt.

Auch grafisch und akustisch kann Dawn of Magic 2 nicht punkten. Umgebungen und Figuren kränkeln oft an verwaschenen Texturen und könnten direkt aus dem letzten Jahrzehnt stammen. Zum Glück liegen darüber liebevoll gestaltete Effekte wie Blätterregen oder Blitze. Ein besonderes Problem bei der Entwicklung war anscheinend die Übersetzung. Da werden Sie als Professor auch mal mit „junges Fräulein" angesprochen und viele Missionsbeschreibungen sind völlig unverständlich. ❑

MEINE MEINUNG |

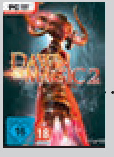
Christian Schlütter



„Vertane Chance zur Rehabilitation!"

Es verwundert einen doch immer wieder, mit welchen Scheuklappen manche Entwickler durch die Welt gehen. Da bekommt Sky Fallen noch einmal die Chance, die guten Ideen des Vorgängers auszubauen und die Fehler zu beseitigen – und was passiert? Fast das gleiche Spiel erreicht den Markt noch einmal. In Zeiten von Diablo 3, Torchlight und Sacred 2 braucht niemand mehr ein Dawn of Magic 2. So sehr Sie auch die Komplexität und Spieltiefe dieses Titels verführen mag: Verkneifen Sie sich den Kauf und warten Sie auf Besseres!

DAWN OF MAGIC 2



Ca. € 30,-
17. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Sky Fallen
Publisher: Kalypso
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Angabe vom Publisher. Keine Online-Aktivierung nötig, direkte DVD-Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Gegnermodelle, aber ansonsten komplett veraltete Effekte und Texturen
Sound: Die deutschen Übersetzungen sind eine Farce. Musik und Effekte hingegen bleiben unauffällig.
Steuerung: Das Spiel erschlägt mit Funktionen. Der Kern bleibt aber ein Action-RPG-Geklicke.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Spielmodi von Deathmatch bis zum Überlebens-Modus über lokales Netzwerk. Diverse Einstellungsmöglichkeiten.
Zahl der Spieler: Bis zu 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

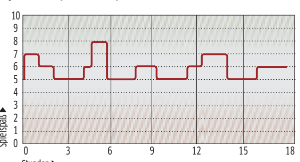
Minimum: Pentium 4 2 GHz, Geforce 6600 GT, 1 GB (XP)/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Pentium E6300, Geforce 9800 GT, 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahre
In Kämpfen explodieren Köpfe und Körperteile fliegen durch die Gegend. Allerdings ist das Ganze recht karg texturiert. Zu erkennen ist wenig bis gar nichts.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 17:30



Wir testeten mit der Verkaufsversion. Abstürze traten nicht auf, die Performance war durchgängig ordentlich.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Viele Gestaltungsmöglichkeiten
- ➖ Unzugängliches und sperriges Charaktersystem
- ➖ Deutsche Übersetzungen teilweise haarsträubend
- ➖ Veraltete Grafik mit verwaschenen Texturen
- ➖ Schwierigkeitsgrad recht hoch
- ➖ Uneindeutige Missionsbeschreibungen: Oft wissen Sie nicht, was Sie tun müssen oder wohin Sie gehen sollen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **58**



präsentiert:



PC-K58

PC-K62

Lancool

DRAGONLORD
K SERIES



HARTWARE.NET



COMPUTERBASE.DE



ALLROUND-PC.DE



MEISTERKUEHLER.DE



MODDINGBASE.DE



PLANET3DNOW.DE



INGAME.DE



TWEAKPC.DE

***Lancool** konnte sich in kürzester Zeit als einer der beliebtesten Gehäuse-Brands etablieren und zeigt nun mit der brandneuen **Dragonlord Serie** eine sprichwörtliche Revolution bei Midi-Towern zum kleinen Preis! Dabei bieten die Gehäuse extrem viele Features, eine komplett werkzeugfreie Montage und eine äußerst hochwertige Verarbeitung.*

*Kein Wunder, denn hinter dieser Marke steckt kein geringerer als der Premium-Gehäuse-Hersteller **Lian Li. Unleash the Dragon!***

www.caseking.de/dragonlord

Jetzt im Handel!



PC Games MMORE

Wird beim Aufheben gebunden
Sonderheft

+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten zu allen Instanzen
+ Profi-Artikel zu Handwerksberufen und Spielmechanik
+ Poster oder Beilagen mit exklusiven Motiven & Inhalten
+ Ab jetzt jede Ausgabe mit bis zu 32 Seiten mehr Extra-Infos & Tipps zu WoW

Ab jetzt jeden Monat neu!

Unverzichtbares Know-WoW für WoW-Spieler

Jetzt bequem online bestellen: http://magazin.pcgames.de

Von: Felix Schütz

Sperrig, skurril und unheimlich charmant – ein eigenwilliges Adventure aus der Independent-Szene.



LIEBEVOLL | Die bizarre Roboterwelt erstrahlt in einem ungewöhnlichen, aber gelungenen 2D-Grafikstil.

Machinarium

Schon Monate bevor das Spiel in den Handel kam, erhielt es eine Auszeichnung: Auf dem Independent Games Festival 2009 erntete **Machinarium** den Preis in der Kategorie „Excellence in Visual Art". Es stimmt, die liebevolle Grafik sieht wirklich schön aus – und das, obwohl das Spiel komplett in Adobe Flash realisiert wurde! Aber das ungewöhnliche Adventure überzeugt auch mit inneren Werten: Es beginnt wortlos und endet auch so – Sprachausgabe findet sich im gesamten Spiel nicht, der Spieler soll selbst herausfinden, was er zu tun hat. Die Handlung setzt auf einer mit Schrott übersäten Welt ein, in der scheinbar nur Roboter existieren – selbst die Tiere bestehen aus Blech und Schrauben. Ein kleiner, namenloser Roboter erwacht dort in einem Schutthaufen – er ist der unscheinbare Held in **Machinarium**. Ungewöhnlich: Er kann nur die Objekte beeinflussen, die sich in seiner unmittelbaren Nähe befinden – das ist etwas unkomfortabel, da man den Helden so immer erst zu einem Hotspot führen muss, bevor man etwas ausprobieren kann. Ebenfalls nicht zeitgemäß: Aufgrund der eingeschränkten Flash-Technik bleiben Doppel- und Rechtsklickeingaben ohne Effekt.

Plan- und ahnungslos arbeitet man sich mit seinem kleinen Roboter von einem wunderhübsch gemalten Bildschirm zum nächsten. Ein Spielziel hat man anfangs nicht, erst nach mehreren Stunden umreißen einige comicartige Sprech- und Gedankenblasen die oberflächliche, aber auch niedliche Story. Da es zwar NPCs, aber keinerlei Dialoge oder Kommentare gibt, muss man auf hilfreiche Rätseltipps weitestgehend verzichten. Ein Jammer, denn viele der Aufgaben sind zwar logisch und gut, aber manchmal auch einfach zu hart. Obendrein fehlt eine Hotspot-Anzeige und interaktive Objekte werden nicht mal per Texteinblendung benannt! So ist man oft versucht, die ins Spiel integrierte Komplettlösung aufzurufen. Das wäre ja noch okay, müsste man zum Öffnen der Hilfe nicht jedes Mal (!) ein lahmes Baller-Minispiel absolvieren – denn das kostet unnötig Nerven und Zeit. ❑

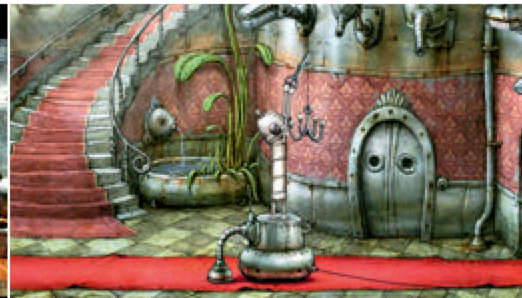
MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Schönes und kniffliges Adventure abseits der Norm"

Machinarium hat fast alles, um einen Adventure-Fan tüchtig zu verzaubern: originelle Puzzles, liebevolle Grafik und einen netten Helden. Doch manche Rätsel fand ich eben doch eine Spur zu knackig. Genau dann fehlten mir Hinweise, Denkanstöße, die mich auf die richtige Spur bringen. Sicher, es gibt eine ins Spiel integrierte Rätselhilfe, doch die halte ich für keine gute Wahl: Sie spoilert mir zu viel – ich will Tipps, keine Komplettlösung! – und ist hinter einem blöden Minispiel verborgen. Schade! Denn im Grunde ist **Machinarium** für mich ein kleiner, feiner Adventure-Geheimtipp.



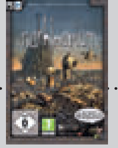




HART | Das Spiel hält viele solche fordernden Logik- und Schalterpuzzles bereit; wem sie zu schwer sind, der muss die spieleigene Lösung einschalten.

DEHNBAR | Per gedrückter Maustaste kann man den kleinen Roboter strecken oder zusammenquetschen, um an schwer erreichbare Objekte zu kommen.

MACHINARIUM



Ca. € 30,-
27. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Amanita Design
Publisher: Daedalic
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kein Kopierschutz

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz Flash-Technik eine schöne Grafik: Die Hintergründe sind liebevoll gezeichnet, die Charaktere fein animiert. Gerenderte oder gezeichnete Filmszenen gibt's nicht.
Sound: Auf Sprachausgabe (und Bildschirmtexte!) wird komplett verzichtet. Dafür lauscht man sehr schöner, stimmungsvoller Musik, die der Spielverpackung auch als separate Soundtrack-CD beiliegt.
Steuerung: Umständlich! Der Rechtsklick bleibt ohne Funktion, Schnellreise per Doppelklick sucht man vergebens, außerdem gibt es keine beschrifteten Hotspots oder gar eine Anzeige für interaktive Objekte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

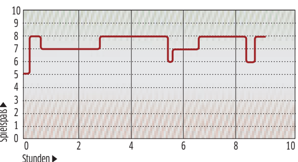
Minimum: Pentium 4 mit 2 GHz/Athlon XP 2000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro
Empfehlenswert: Pentium E6300/ Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 9800 GT/Radeon HD 4770

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung.
Das Spiel ist praktisch gewaltfrei.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 9:00



Beim Test zeigten sich keine Bugs. Wer auf die Rätselhilfe komplett verzichtet, dürfte bis zum Finale etwas länger brauchen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön gezeichneter 2D-Grafikstil
- ➕ Niedliche Animationen
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Unverbrauchte Spielwelt
- ➕ Teils originelles Rätseldesign
- ➖ Kaum Bedienkomfort
- ➖ Story ohne Spannung
- ➖ Gelegentliche Ziellosigkeit
- ➖ Manche Rätsel arg knifflig, denn …
- ➖ … Hinweise und Tipps von NPCs und dem Helden sind sehr selten.
- ➖ Einzige Ausnahme: eine optionale Lösungshilfe, die leider gleich die gesamte Rätselkette spoilert
- ➖ Lösungshilfe ist nur über ein nerviges Mini-Ballerspiel nutzbar.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Von: Sebastian Weber

Silent Hunter trifft auf Battlestations: Midway – klingt spannend, verliert aber schnell an Glanz.



GUT GELUNGEN | Die Grafik braucht sich nicht zu verstecken, Schiffe und Wasser sehen gut aus.

TAKTIKER | Wie in einem Strategiespiel schicken Sie hier Ihre Truppen hin und her. Übersichtlich, aber langweilig.

POSITIONSWECHSEL | Wenn Sie die Schiffe selbst steuern, dürfen Sie sich auch hinter die Kanonen klemmen.

PT Boats: Knights of the Sea

Wer Seeschlachten im Zweiten Weltkrieg nachspielen will, greift entweder zur **Silent Hunter**- oder zur **Battlestations**-Reihe. Erstgenannte geht gemächlich und simulationsnah zu Werke. Die andere Reihe legt den Fokus auf Action und erlaubt es Ihnen, jede Truppe Ihres Verbands selbst zu steuern, wenn Ihnen die Taktikkarte zu langweilig wird. Entwickler Akella versucht mit **PT Boats: Knights of the Sea**, beide Spiele unter einen Hut zu bringen.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Kommandanten und erleben Einsätze entweder aufseiten der Deutschen oder der Alliierten, also in diesem Fall den Amerikanern sowie den Russen. Allerdings macht es kaum einen Unterschied, welche Seite Sie zum Spielen wählen. Die Einsätze gestalten sich auf Dauer eher eintönig, letztlich sinken Ihre virtuellen Gegner immer gen Meeresgrund.

Wie in **Battlestations: Midway** dürfen Sie jede Position auf Ihren Torpedobooten selbst übernehmen, also eigenhändig steuern und feuern. Das macht kurzzeitig Spaß, aber je größer die Flotte ist, desto umständlicher fällt das Rotieren auf den Nussschalen aus. Dann empfiehlt sich der Wechsel zur Taktikkarte, auf der Sie Ihre Mannen wie in einem Strategiespiel hin und her schicken. Schnell werden Sie sich dabei erwischen, dass Sie nur noch dort abhängen, da es Ihr Leben deutlich vereinfacht. So haben Sie aber nichts von der hübschen Grafik.

Silent Hunter dient in Sachen Realismus als Vorbild. Ihre Schiffchen fahren derart langsam über die riesigen Karten, dass auch der schnelle Vorlauf ewig dauert. Zudem macht Ihre Flotte zu schnell einen auf Titanic und Sie dürfen die Missionen immer wieder neu starten. Savegames? Fehlanzeige. Unglaublich frustrierend. ❑

MEINE MEINUNG |

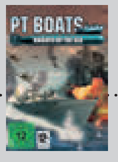
Sebastian Weber



„Schiffe versenken! Bitte, diese hier haben es verdient."

Mein Vorurteil hat sich bewahrheitet. **PT Boats** bedient sich sowohl bei **Silent Hunter** als auch bei der **Battlestations**-Reihe, pickt sich bei beiden Titeln aber eher die schlechten Aspekte heraus. Die Torpedoboote selbst zu steuern, langweilt viel zu schnell und die Taktikkarte, auf der Sie Ihre Schiffchen strategisch hin und her schicken, funktioniert zwar gut, fordert aber zu wenig heraus. Am Ende bleibt ein gut aussehendes Strategiespiel, dessen Missionen zu gemächlich und zu monoton daherkommen, als dass man es bis zum Ende aushalten würde. Öde.

PT BOATS: KNIGHTS OF THE SEA



Ca. € 35,-
28. August 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Akella
Publisher: Rondomedia
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Aktivierung nötig. DVD muss nicht im Laufwerk sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Wassereffekte, ansehnliche Schiffe, gelungene Gesamtoptik.
Sound: Nervige Kommentare und Sprachausgabe, etwas zu schwacher Motoren- und Schlachtensound.
Steuerung: Gute Mischung aus Maus und Tastatur, nur das Befehligen von großen Verbänden ist umständlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch, Team Deathmatch und Team gegen KI
Zahl der Spieler: 2 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

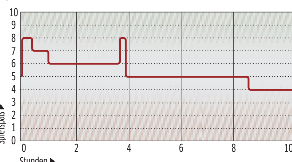
Minimum: Pentium 4 mit 3 GHz/ Athlon 64 3000+, Geforce 6600 GT/ Radeon X1600 XT, 1 GB RAM (XP)/ 2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 260-216/Radeon HD 4890, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel kommt ohne Gewaltdarstellung aus. Zerstörte Schiffe versinken ohne großartige Inszenierung im Meer.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Verkaufsversion lief ohne Probleme, es traten keine Bugs oder Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Verschiedene Steuerungsmodi
- ➕ Wahl zwischen Action- und Taktik-Modus
- ➕ Viele Schiffe gleichzeitig befehlbar
- ➖ Eintöniger Missionsablauf
- ➖ Keine Story, kein Karriere-Modus – Missionen sind nur lose aneinandergereiht
- ➖ Sehr behäbiges Gameplay, Einsätze benötigen zu viel Fahrzeiten
- ➖ Keine Möglichkeit, während der Einsätze zu speichern

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **54**



PURE PERFORMANCE
GAMING MOUSE



PRO-OPTIC GAMING SENSOR
MIT 3200 DPI

FÜR RECHTS- UND LINKSHÄNDER
V-SHAPE BODY

EINFACHE KONFIGURATION
TREIBERLOS

EINSTELLBARES
LICHTSYSTEM

OPTICAL SENSOR

5 +2 BUTTONS

ULTRA LIGHT

Mac compatible

GERMAN ENGINEERED SPORTSCAR*

*JETZT AUCH FÜR DEINEN SCHREIBTISCH
ROCCAT™ KOVA – DIE PERFORMANCE MAUS



Von: Felix Schütz

Ein erfrischender Ansatz für Fantasy-Strategie. Zu mehr hat's aber nicht gereicht.



SOLIDE | Dank aufgeräumtem Interface und großer Gebäudeauswahl macht das Städtebasteln anfangs ordentlich Spaß.



UNGEWÖHNLICH | In **Majesty 2** wird keine Einheit direkt gesteuert. Einzig mit Zaubersprüchen kann man seine Truppen im Kampf ein wenig unterstützen.

▲ **ZUFRIEDENE KUNDEN** | Fast alle Gebäude bieten teure Upgrades und Verbesserungen, die vor allem die Helden betreffen: Am Marktplatz kaufen sie sich Stärkungstränke, in Magiergilden lassen sie sich ihre Waffen verzaubern und in der Schmiede decken sie sich mit neuen Rüstungen ein.

Majesty 2

Eigentlich gibt's nur einen Punkt, in dem sich **Majesty 2** etwas von der Konkurrenz abhebt: Anders als in klassischen Fantasy-Strategiespielen haben Sie keine direkte Kontrolle über Ihre Einheiten! Stattdessen müssen Sie Ihre Untertanen mit Gold bestechen: Sie wollen einen bösartigen Oger ausschalten? Dann markieren Sie ihn per Klick mit einer Fahne und setzen ein Kopfgeld auf die Kreatur aus – und schon rennen Ihre Einheiten los und prügeln das Biest nieder. Das gleiche Prinzip funktioniert auch in anderen Fällen: Ob Erkundungs- oder Abwehraufträge – einfach per Fähnchen-Klick markieren und mit einer Belohnung versehen.

Klassisch und monoton gibt sich jedoch der übrige Spielablauf: Sie errichten ähnlich wie in **Die Siedler** oder **Warcraft 3** eine blühende Fantasy-Siedlung mit Marktplätzen, Gildenhäusern, Tavernen und Türmen. Gold fließt automatisch auf Ihr Konto, sodass Sie sich nur darum kümmern müssen, in welcher Abfolge Sie welches Gebäude errichten. Fast jede Einrichtung bietet eine Vielzahl von Upgrades, die für die wenigen Einheiten gedacht sind: All Ihre Kämpfer, vom Bogenschützen bis zum Kleriker, sind eigenständig agierende Helden, die ebenso gut aus einem Rollenspiel stammen könnten. Helden steigen in Erfahrungslevels auf und decken sich in Ihrer Stadt mit Ausrüstung ein. Die Einheiten werden so im Lauf einer Mission immer stärker, das motiviert zum Kauf neuer Upgrades und Fähigkeiten. Später im Spiel darf man seine Helden auch zu Gruppen zusammenfassen und wie eine typische Rollenspielparty im Kampf einsetzen. Schöne Idee!

So viel Freude man mit Gebäudebau und Heldenpflege anfangs auch hat, die Begeisterung verfliegt. Vor allem, weil sich das Bau- und Kampfprinzip niemals ändert: Man durchläuft eine spannungsarme Kampagne und spult dabei einfach stets das gleiche Schema ab. Daher spielen sich die meisten Einsätze gleich, nur der sprunghaft ansteigende Schwierigkeitsgrad sorgt zuweilen für unerfreuliche Überraschungen. Hinzu kommen nervige Dauerangriffe von Gegnern, die regelmäßig durch unzerstörbare Portale strömen und Ihre Stadt verwüsten – ein unnötiges Feature. ❑

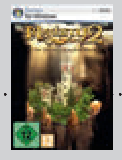
MEINE MEINUNG | Felix Schütz



„Nettes Spiel, das man aber nicht haben muss"

Die ersten Spielstunden habe ich noch motiviert damit zugebracht, meine Städte prächtiger, meine Helden mächtiger werden zu lassen – das Ergebnis einer soliden und zugänglich präsentierten Spielspaßformel. Doch eben auch eine, die sich ständig wiederholt! Der starre Spielablauf duldet weder abwechslungsreiche Missionen noch vielseitige Taktiken – gäbe es da nicht den sprunghaften Schwierigkeitsgrad, wäre ich wohl hin und wieder beim Testen eingenickt. **Majesty 2** ist nicht schlecht, nein, doch letztendlich gibt es zahllose bessere Alternativen.

MAJESTY 2



Ca. € 37,-
9. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: 1C: InoCo
Publisher: Paradox
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Eine Online-Aktivierung mit Seriennummer ist erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch völlig veraltet; farbenfrohe Effekte und hübsches Gebäudedesign gleichen die generelle Detailarmut ein wenig aus.
Sound: Stimmungsvoller Soundtrack. Die deutsche Sprachausgabe wirkt lieblos und wiederholt sich ständig.
Steuerung: Aufgeräumtes Interface. Einige (nicht editierbare) Shortcuts erleichtern die Einheitenkontrolle.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Per LAN oder online über GameSpy, 8 Karten vorhanden
Zahl der Spieler: 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

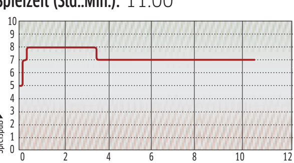
Minimum: P4 2 GHz/Athlon XP 2000+, Geforce 6800 GT/Radeon X1600 XT, RAM: 1 GB RAM (2 GB unter Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Athlon II X2 250, Geforce GTX 260/ Radeon HD 4890 2 GB RAM (4 GB unter Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Kämpfe zwischen den Fantasyfiguren laufen unblutig und splatterfrei ab, das Spielgeschehen wird meist humorvoll-zynisch kommentiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.97 (Steam-Release)
Spielzeit (Std.:Min.): 11:00



Bis auf einige KI-Aussetzer zeigte das Spiel keine Bugs. Zuweilen traten leichte Grafikruckler auf. Wir spielten 11 der 16 Kampagnenmissionen durch, die Gesamtspielzeit schätzen wir auf etwa 15 Stunden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Anfangs motivierender Städtebau
- ➕ Vergnüglich hoher Wuselfaktor
- ➕ Viele erforschbare Upgrades
- ➕ Unkomplizierte Steuerung
- ➕ Heiteres, farbenfrohes Design
- ➖ Auf Dauer null Abwechslung
- ➖ Unnötig starres Spielprinzip
- ➖ Schwierigkeitsgrad steigt ab der Spielmitte sprunghaft an
- ➖ Helden-KI zeigt Schwächen
- ➖ Schwache deutsche Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

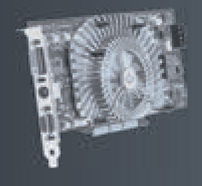
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**


Die Krone des
M·I·D·A·S
Galileo MYSTERY
JETZT ÜBERALL IM HANDEL!
PlayStation 2
Wii
EIN SPANNENDES ADVENTURE VOLLER MYSTERIÖSER GEHEIMNISSE WARTET AUF DICH!
- ERFORSCHE EINE AUFREGENDE SPIELWELT IN ABENTEUERLICHEM MUSEUMSABIENTE
- LÖSE KNIFFLIGE RÄTSEL DURCH DEN KOMBINIERTEN EINSATZ DER CHARACTERE
- ÜBER 12 STUNDEN SPIELSPAß MIT ZUSÄTZLICHEN MINISPIELEN UND GESCHICKLICHKEITSTESTS
- DECKE DAS GEHEIMNIS UM DIE "KRONE DES MIDAS" AUF
NINTENDO DS
USK 6
12
SevenOne Intermedia
NINTENDO DS
Wii
PlayStation 2

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT






Gainward GTX 260 Golden Sample

Nvidia-Grafikkarte

- Nvidia® GeForce® GTX 260 Grafikchip
- 625 MHz Chiptakt • 896 MB GDDR3-RAM (448 Bit)
- 2.200 MHz Speichertakt • HDMI, DVI-I, VGA
- SLI Support • PCIe 2.0 x16

GAINWARD



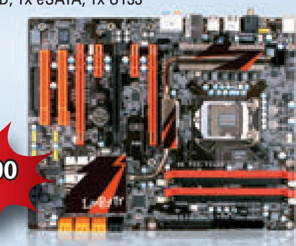
134,90

DFI LanParty DK P55 T3eH9

Sockel-1156-Mainboard

- Intel® P55 Express Chip • entspricht 4800 MT/s
- 4x DDR3-RAM (1.333 MHz, Dual-Channel)
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 8x SATA 3Gb/s RAID, 1x eSATA, 1x U133
- 6x USB 2.0
- 6-Kanal-HD-Sound
- Gigabit-LAN
- ATX-Bauform

DFI www.dfi.com



159,90

D-Link DSM-510 Wireless HD Media Player

Streaming-Client

- HDTV 720p/1.080i Wiedergabe
- DivX Home Theatre zertifiziert unterstützt DVR-MS, UPnPAV
- unterstützt alle gängigen digitalen Film-, Foto- und Musikformate
- HDMI, SCART, Video/StereoCinch, S-Video, Digital-Out (optisch) und USB
- LAN (RJ-45) und WLAN



D-Link Building Networks for People

94,90

Club 3D CGAX-4852I

Club 3D GRAPHICS

ATI-Grafikkarte

- ATI Radeon HD4850 Grafikchip • 625 MHz Chiptakt
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit) • 1.980 MHz Speichertakt
- DVI-I (HDCP, 2x Dual Link), VGA, HDMI
- DirectX 10.1 und OpenGL 3.1
- PCIe 2.0 x16
- Retail



77,90

Hitachi Deskstar 7K2000

2-TB-Desktop-Festplatte

HITACHI Inspire the Next

- „HDS722020ALA330" • 32 MB Cache
- 7.200 Umdrehungen/Minute
- 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s



147,90

Plextor PX-880SA

PLEXTOR

DVD-Brenner

- Schreiben: 24x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- LightScribe • SATA • Retail

48,99

Sony Playstation Portable Go!

Das schicke neu PSPgo-Design in Klavierlack-Schwarz passt bequem in jede Hosentasche. Der praktische Schiebemechanismus gibt nach dem Öffnen den Blick auf das gewöhnte Tasten-Layout á la PSP inklusive Analog-Pad und eingebautem Mikrofon sowie aller Funktionen frei.

- 16 GB Speicher und Memory Stick Micro (M2) • 3,8"-Farbdisplay (480x272 Pixel)
- Video-Formate: H.264, MPEG-4 • Audio-Formate: AAC, ATRAC3, ATRAC3plus, MP3, WAV, WMA
- mobiler Internetzugang • Bluetooth 2.0, USB 2.0, WLAN

NEU

219,90

SONY

G.Skill DIMM 4 GB DDR2-1066 Kit

4 GB DDR2-RAM Kit

- „F2-8500CL5D-4GBTD" (Trident Series)
- DIMM DDR2-1066 (PC2-8500)
- Timing: 5-5-5-15
- Kit: 2x 2 GB

G.SKILL



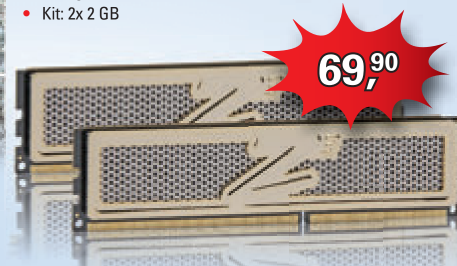
59,90

OCZ DIMM 4 GB DDR3-1333 Kit

4 GB DDR3-RAM Kit

- „OCZ3G1333LV4GK" (Gold LV)
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10666)
- Timings: 9-9-9-20
- Kit: 2x 2 GB

OCZ Technology



69,90



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Creative Fatal1ty
Professional Series Gaming Headset MkII

High-End-Headset

- 40 mm „Full-Spectrum"-Neodymium-Driver
- konturierte, ergonomische Ohrhörer
- „Noise Cancelling"-Mikrofon
- „Silencer" zur Unterdrückung von Hintergrundgeräuschen
- „VoiceFX" für die Stimmverfremdung (nur mit SoundBlaster X-Fi Titanium)
- Frequenzbereich: 20 Hz bis 20 kHz
- 2x 3,5-mm-Klinke



57,90

CREATIVE

Acer TM 8571-352G25N Timeline

15,6"-Notebook mit 8 Stunden Akku-Laufzeit

- Intel® Core 2 Solo Prozessor SU3500 (1,4 GHz)
- Intel® GMA 4500MHD Grafik • 15,6"-LED-Backlight-Display
- 2 GB DDR2-RAM • 250-GB-SATA-Festplatte
- DVD±RW-Multi-Brenner • Cardreader
- Webcam • Fingerprint
- WLAN, Bluetooth
- Linpus Linux (OEM)

acer




489,-

Creative X-Fi Titanium
Fatal1ty Professional Series

CREATIVE

Soundkarte, die mit Hardwarebeschleunigung für EAX 5.0- und OpenAL-Effekte beim Gaming entscheidende Vorteile verschafft.

- X-Fi PCI-Express Soundchip • 64 MB X-RAM • EAX 1, 2, HD 4, Advanced HD 5 und OpenAL
- Line-Out (4x 3,5 mm), Mic-In, Digital-In/Out (optisch) • PCIe x1



99,90

MSI GT628NR-8747 W7P

msi NOTEBOOK

15,4"-Gamer-Notebook

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor P8700 (2,53 GHz)
- 15,4"-LC-Display (Non-Glare)
- Nvidia GeForce GTS160M (1.024 MB)
- 4 GB DDR2-RAM • 500-GB-Festplatte (SATA)
- DVD±RW-Multi-Brenner • 2-Megapixel-Webcam • eSATA
- Cardreader • HD Audio
- HDMI, Gigabit-LAN, WLAN, Bluetooth
- Windows 7 Home Premium (OEM)

1.199,-

Acer P203Wbd

acer

20"-TFT-Monitor

- 20" Bilddiagonale • 1.680x1.050 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit • Helligkeit: 300 cd/m²
- dynamischer Kontrast: 2.500:1
- DVI (HDCP), VGA



129,90

Kathrein UFS 910

KATHREIN

DVB-S2 Digitalreceiver

- bis zu 4.000 Programmspeicherplätze • DVB-S2-Tuner
- HDTV 1.080i kompatibel • 2x Common Interface
- HDMI, 2x SCART, YUV, Video/StereoCinch, 3x USB, LAN (RJ-45), Digital-Out (optisch)
- Silber



219,90

Super Talent PICO-C 32 GB

USB-Stick

- 32 GB Flash-Speicher
- kompakte Abmessungen (12x3x31 mm)
- USB 2.0

SUPER★TALENT THE BEST MEMORY



69,90

Canon Digital IXUS 95 IS

Digitalkamera

- 10 Megapixel Auflösung • 3x optischer Zoom
- optischer Bildstabilisator • „DIGIC 4"-Prozessor
- 2,5"-PureColor-LCD II • USB 2.0, AV-Out
- SD(HC)- und (HC)MMC(Plus)-Steckplatz
- in vier attraktiven Farben verfügbar

Canon



139,90

Toshiba 32AV603P

TOSHIBA

32"-LCD-TV-Gerät

- 32" (81 cm) Diagonale (16:9) • 1.366x768 Pixel (HD ready)
- Helligkeit: 500 cd/m² • dynamischer Kontrast: 15.000:1
- 2x 20-Watt-Lautsprecher
- 2x HDMI, 2x SCART, YUV, VGA, Video/StereoCinch



329,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 11.11.2009.







Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum sechsten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Von: Alexander Frank

Ein Rennspiel, das sich aufs Wesentliche konzentriert – aufs Fahren.



VERKEHRSSTAU | Wer in der Kurve überholt, riskiert Blechschaden und eine Verwarnung der Schiedsrichter.



GEFÜHLSECHT | Die Perspektive aus dem Cockpit fühlt sich authentisch an, beschränkt aber die Sicht.



ES KRACHT! | Wie fies: Zwei Konkurrenten nehmen unser Auto (Bildmitte) in die Mangel.

Race On

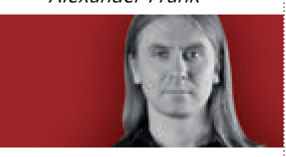
Erster Platz! Wir freuen uns über unseren Vorsprung und pfeifen schon fast „We are the Champions" von Queen, als ein russischer Lada 110s an uns vorbeijagt, elegant in die Kurve schlittert und an deren Ende herausbeschleunigt. Die Anzeige oben links erschreckt uns mit ihrer Zahl: sieben Sekunden Abstand! Unser BMW 320si E90 liegt nicht so gut in der Kurve, bricht in deren Mitte aus, rutscht mit quietschenden Reifen in Richtung der Leitplanke und reibt sich vom vorderen bis zum hinteren Kotflügel den Lack ab – und verliert an Geschwindigkeit. Der Abstand zum Lada vergrößert sich um weitere vier Sekunden. Der zum hinter uns rasenden Volvo C30 verkürzt sich indes auf zwei. Tja, unser erster Platz in der Qualifikationsrunde brachte uns zwar einen Vorsprung, aber nur einen kleinen.

Wie schon seine Vorgänger Race und Race 07 ist auch Race On kein typisches Rennspiel à la Need for Speed, sondern eine Simulation. Hier rasen Sie also auf den originalgetreu nachgebauten Strecken der WTCC (Tourenwagen-Rennmeisterschaft) und STCC (das schwedische Pendant) und … nix und, denn viel mehr gibt es in Race On nicht zu tun. Meisterschaft, Wagen und Fahrer auswählen, Trainingsrunde absolvieren, durch die Qualifikationsrunde düsen, Rennen fahren. Das ist auf Dauer freilich eintönig, seine Faszination zieht das Spiel allerdings aus der konsequenten Simulation des Wagenverhaltens. Jedes Fahrzeug steuert sich anders. Unser BMW etwa liegt (wie anfangs beschrieben) recht schlecht in den Kurven. Der uns überholende Lada steuert jedoch so sanft durch, als würden Russlands Straßen nur aus Kreisverkehren bestehen.

Auf Wunsch motzen Sie Ihre Rennboliden auf. Allerdings nicht wie in diversen Arcade-Racern mit cooleren Felgen und Heckspoilern. Vielmehr schrauben Sie an Details wie Bremsendruck, Aufhängung des hinteren linken Reifens, Lenkeinschlag oder Differentialvorbelastung. Ja, wir haben uns auch gefragt, wozu das zuletzt Genannte dient. Wie wir herausfanden, regelt es das Wagenverhalten am Kurvenscheitelpunkt. Sie sehen schon, die Einstellungen hier sind tief greifend.

Fans von durchgestylten Rennspielen werden mit Race On definitiv nicht glücklich – dessen Technik ist einfach veraltet und die Präsentation lahm. Wer aber in die virtuelle Haut eines echten Rennfahrers schlüpfen möchte (mit all seinen Vor- und Nachteilen), gibt beim Kauf des Spiel ruhig Vollgas. ❑

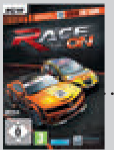
MEINE MEINUNG |
Alexander Frank



„Lange kann ich so eine bierernste Simulation nicht spielen."

Ein Freund von mir baute sich im Wohnzimmer einen Rennstall zusammen: drei Monitore, ein spezieller Sitz, der virtuelle Kollisionen mit echten Vibrationen quittiert, und ein Lautsprechersystem, das seine Wohnung von der Geräuschkulisse her in eine Autobahn verwandelt. (Bevor Sie fragen: Ja, Horst ist Dauer-Single!) Er hat Race On schon vorbestellt. Mir hingegen ist das Spiel viel zu trocken, um damit dauerhaft Spaß zu haben. Ich möchte nicht unbedingt am Bremsverhältnis meines Autos schrauben, um eine Zehntelsekunde schneller zu sein. Wer aber so was mag, wird sich hier wie im Paradies fühlen.

RACE ON



Ca. € 45,-
22. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Simbin
Publisher: Namco Bandai
Text/Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Securom – Abfrage der Original-DVD; keine Registrierung oder Aktivierung erforderlich. Mehrspieler-Partien laufen allerdings nur über Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Fahrzeugmodelle, glaubwürdige Physiksimulation, triste und detailarme Strecken
Sound: Authentische Wagengeräusche, englische Funkanweisungen, kaum Musikuntermalung
Steuerung: Eine Fülle an Einstellmöglichkeiten; am besten steuert es sich mit einem Gamepad oder Lenkrad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Über 60 Strecken und 20 Fahrzeugklassen; LAN und Internet
Zahl der Spieler: 2 bis 24

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

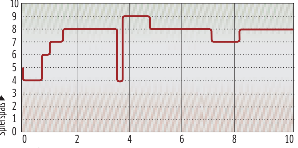
Minimum: 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte. 2,5 GB HD
Empfehlenswert: 3 GHz, 2 GB RAM, 512-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Das Spiel enthält keine Gewaltszenen und darf uneingeschränkt von Kindern gespielt werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.2.0.8 sowie 1.2.0.13
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



In der getesteten Version traten keine Fehler auf, allerdings war das Spiel trotz mäßiger Grafik sehr hardwarehungrig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Eine sehr umfangreiche und authentische Simulation
- ➕ Gutes Fahrgefühl, egal, aus welcher Kameraperspektive
- ➕ Realitätsnah agierende Kontrahenten
- ➕ Fahrzeuge und Strecken der realen Wettbewerb-Vorbilder
- ➖ Sehr karge Optik
- ➖ Kein wirklicher Antrieb, die Rennen zu gewinnen
- ➖ Das Spiel beschränkt sich nur auf Rennen – Extras suchen Sie hier vergeblich.
- ➖ Sehr eintönige Strecken

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**

my

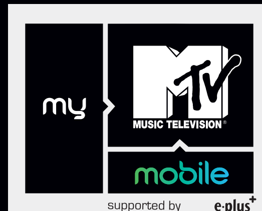
5000 SMS[1]

FÜR NUR 14,95 €[2]
PRO MONAT

Hol Dir hier myMTVmobile!

Bestellhotline:
0800 512 33 36 (gebührenfrei)

Oder online: 5000 SMS[1] in alle Netze und bis zu 30 Gesprächsminuten[1] in alle Netze.



www.mymtvmobile.de



[1] 5000 SMS pro Monat inklusive. Gilt nur für den Versand in nationale Mobilfunknetze. Nach Ablauf des Inklusivpakets: 0,19 €/SMS. Jeweils ausgenommen Sondernummern, (Mehrwert-) Dienste, Premium-SMS und Roaming. Monatliche Inklusiv-SMS, die nicht genutzt werden, können nicht in Folgemonate übertragen werden, sie verfallen ebenso wie bei Tarifwechsel. [2] Angebot gilt nur bei Abschluss eines Mobilfunkvertrages im Tarif myMTVmobile, 24 Monate Mindestlaufzeit. Einmaliger Anschlusspreis 35,- € (kann aktionsbedingt entfallen). Monatlicher Paketpreis 14,95 € für 5000 SMS in alle nationalen Mobilfunknetze, Gesprächskosten: 0,19 €/Min. für alle nationalen Gespräche (bei Abschluss eines Mobilfunkvertrages im Tarif myMTVmobile Web Edition: zzgl. 30 Gesprächsminuten in alle nationalen Netze monatlich inklusive; Inklusiv-Minuten, die nicht genutzt werden, können nicht in Folgemonate übertragen werden, sie verfallen ebenso wie bei Tarifwechsel); Die Ausschöpfung der Inklusiv-Minuten ist abhängig von der Taktung: Minutentakt, 60/60 (jeweils ohne Sondernummern, (Mehrwert-) Dienste, Premium-SMS und Roaming). Nur mit Online-Rechnung (rechtliche und steuerrechtliche Verwertbarkeit sind vom Kunden jeweils nach seinem individuellen Bedarf selbst zu prüfen), Teilnahme am Lastschriftverfahren, 80 Tage Datenspeicherung und Vertragsverwaltung über die Kundenbetreuung online. Der Kunde kann sich im Verhältnis zu E-Plus auf die Online-Rechnung berufen.
Leistungserbringer der Mobilfunkdienstleistung und Vertragspartner ist die E-Plus Service GmbH & Co. KG. Technische Änderungen und Irrtümer vorbeha lten.

Von: Robert Horn

Frei nach Yoda: „Finger du lassen sollst von diesem Spiel, Langeweile dich sonst auf die dunkle Seite zieht.“



1 COMIC-HELDEN | Zu Beginn spielen Sie mit Anakin und seiner Padawan-Schülerin Ahsoka. Springen und Hauen, mehr gibt's nicht.

Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes

Kennen und mögen Sie Lego Star Wars? Gut, dann bleiben Sie dabei. Denn Republic Heroes bietet etwa die gleiche Spielmechanik, bloß ohne Witz und hintergründige Rätsel. Mit den aus der Computeranimationsserie bekannten Charakteren (etwa Anakin, Obi-Wan, Mace Windu, Rex oder Ahsoka) hüpfen Sie lichtschwertschwingend durch die Gegend, verprügeln Droiden, lösen Schalterrätsel oder legen sich ab und an mit diversen Oberbossen an.

Das mag auf den ersten Blick gar nicht verkehrt klingen und ist es auch nicht – zumindest in der ersten halben Stunde. Danach ödet das immergleiche Spielprinzip schnell an. Die Gefechte sind zwar nett animiert, mehr als auf die Maustaste hämmern müssen Sie meist jedoch nicht. Ab und zu springen Sie auf den Rücken eines Droiden, um ihn zu kontrollieren (und so etwa versperrte Wege freizusprengen) – das war es auch schon. Für Abwechslung sorgt lediglich, dass Sie ab und an als Klonkrieger unterwegs sind. Statt Lichtschwertern gibt es dann eben Laserfeuer.

Nervig ist auf Dauer vor allem die Steuerung. Durch die schwerfällige Kameraführung springen Sie oft ins Leere, weil Sie den anvisierten Posten nicht erwischen. Macht aber nichts, Speicherpunkte gibt es alle paar Meter – Republic Heroes wendet sich damit ganz klar an ein jüngeres Publikum.

Ähnlich wie die Fernsehserie bietet das Spiel eine flotte, humoristische Erzählweise, die von den originalen Sprechern vertont wurde; ein atmosphärischer Pluspunkt. Herausfordernde Unterhaltung finden Sie bei Republic Heroes jedoch nicht, dafür ist das Spiel zu simpel gestrickt. ❑

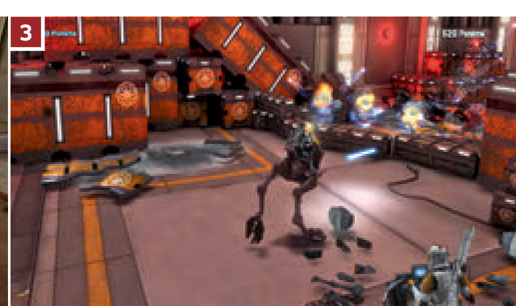
MEINE MEINUNG | Robert Horn



„Ich spüre keine Erschütterung der Macht.“

Die Macht ist stark in mir, seit ich als kleiner Bub das erste Mal Star Wars gesehen habe. Dementsprechend zieht mich alles, was einem Lichtschwert ähnelt, magisch an. Bei Republic Heroes hat das allerdings nur wenige Stunden gehalten. Zu simpel ist das Gameplay, zu eintönig die Action. Kloppen, allereinfachste Schalterrätsel lösen, ballern … das reicht mir einfach nicht. Noch dazu nerven die konsolige Steuerung und die störrische Kamera. Ich warte lieber, bis Star Wars: The Force Unleashed für den PC erscheint. Das ist sicher nicht ganz so kindgerecht.

2 STÖRRISCH | Mal ist die Kamera zu weit vom Geschehen entfernt, dann wieder dreht sie nicht vernünftig mit. Das passiert ständig und nervt!



3 AUFRÄUMEN | Ab und an sind Sie mit Kampfmaschinen unterwegs. Das Gameplay wird dadurch aber noch simpler. Oh, grausame Unterforderung!

STAR WARS: THE CLONE WARS - REPUBLIC HEROES

Ca. € 30,-
8. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Actionspiel
Entwickler: Krome Studios
Publisher: Lucas Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Angaben

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Der Serie entsprechend knallbunter Comic-Look
Sound: Star Wars-Spiele enttäuschen fast nie in Sachen Soundkulisse, so auch Republic Heroes
Steuerung: Mit Maus und Tastatur etwas umständlich, wir empfehlen ein Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei-Spieler-Koop mit Herausforderungen
Zahl der Spieler: 1-2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

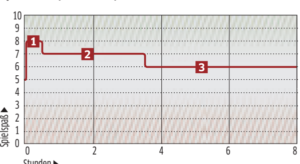
Minimum (Herstellerangaben): Intel P4 3,0 GHz/AMD XP 3000+, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), Nvidia 7300/ ATI X1600

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Republic Heroes orientiert sich an einer Kinderserie. Bekämpft werden hauptsächlich Roboter.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Wir spielten die Steam-Variante von Republic Heroes. Abstürze gab es keine zu verzeichnen. Achtung: Das Spiel nutzt Microsoft Games for Windows Live, das Sie für Mehrspielerpartien zwingend benötigen.

PRO UND CONTRA

- \+ Flott erzählte Story mit Witz und Charme der Serie
- \+ Schön anzuschauende Lichtschwertkämpfe
- \+ Original-Synchronsprecher
- \+ Nahezu alle Helden der Serie treten auf
- \+ Abwechslung durch verschiedene Charaktere und Fahrzeuge
- − Misslungene Kamera lässt gehörig Frust aufkommen
- − Dürftige Jedi-Fähigkeiten
- − Ewig gleiche Aufgaben sorgen schon nach kurzer Zeit für Eintönigkeit.
- − Simpelste Schalterrätsel auf Kindergarten-Niveau
- − Detailarme Grafik

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **65**

Immer einen Seitensprung wert...

COSMOPOLITAN.DE

Jetzt mit **NEUER** Community!

- MODE
- BEAUTY
- LIEBE & SEX
- PSYCHOLOGIE
- JOB & KARRIERE
- LIFESTYLE
- HOROSKOPE
- SHOPPING
- BILDERGALERIEN



Erleben Sie Sex ganz nach Ihrem Geschmack

LIEBES-AUS
SAGEN SIE ES IHM –



TEST 12/09

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Genres auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

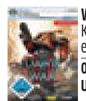
Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Genres vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selbst bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Krachende Echtzeitschlachten mit Rollenspielelementen: ein echtes Meisterwerk!
04/09 | THQ | Ca. € 22,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Empire: Total War
Perfekt inszenierte Strategiemischung, die nur mit einigen KI-Mängeln zu kämpfen hat.
05/09 | Sega | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Battleforge
Innovatives Sammelkartenspiel trifft Online-Strategie. Schnell, spaßig, süchtig machend!
06/09 | Electronic Arts | Ca. € 19,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on Tribes of the East begeistert.
12/07 | Ubisoft | Ca. € 8,-
USK: Ab 12 Jahren
85

World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 | Activision-Blizzard | Ca. € 7,-
USK: Ab 16 Jahren
85



C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 18,-
USK: Ab 16 Jahren
85

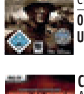
Sins of a Solar Empire
Weltraumeroberung mit spannenden Mehrspielerpartien. Eine Solokampagne fehlt.
06/08 | Stardock | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83



Warhammer: Mark of Chaos
Der Kampf der Tabletop-Helden: Nett umgesetzt, aber mit schwacher Kampagne.
01/07 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81



Men of War
Spielt sich exakt wie World in Conflict, nur eben im Zweiten Weltkrieg.
07/09 | CDV | Ca. € 35,-
USK: Ab 16 Jahren
80



C&C: Alarmstufe Rot 3
Abgedrehte Einheiten sorgen für Unterhaltung, die Missionen sind dagegen einfallslos.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 22,-
USK: Ab 16 Jahren
79

Aufbauspiele & WiSims



Anno 1404
Eine motivierende Kampagne und sagenhafte Optik – der König aller Aufbauspiele!
08/09 | Ubisoft | Ca. e 45,-
USK: Ab 6 Jahren
91

Die Sims 3
Umfangreicher, detaillierter, aber auch etwas unübersichtlicher ist EAs dritte Lebens-Sim.
07/09 | Electronics Arts | Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren
89

NEUZUGANG
Fußball Manager 10
Deckt alle Facetten ab, die bei der Führung eines Fußballclubs zu bedenken sind.
12/09 | Electronic Arts | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 | 2k Games | Ca. € 8,-
USK: Ab 6 Jahren
87

Tropico 3
Gelungene Wiederbelebung einer Kult-Serie mit hübscher Grafik, Spieltiefe und Humor.
11/09 | Kalypso Media | Ca. € 39,-
USK: Ab 12 Jahren
83



Grand Ages: Rome
Reiht sich mit toller Grafik und Rollenspiel-Teil nur knapp hinter Caesar 4 ein.
04/09 | Kalypso Media | Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
80



Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus Sims und WiSim hinkt.
05/07 | Jowood | Ca. € 9,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

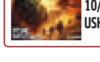
Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 | TGC | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78



Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Typisches Siedler-Gewusel mit überarbeitetem Militärteil und schöner Kampagne.
10/08 | Ubisoft | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
75



Sim City Societies
Trophäen und unzählige Bauoptionen motivieren, leider gibt es keine Kampagne.
01/08 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
75



Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ab 18 Jahren
94

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 10,-
USK: Ab 18 Jahren
93

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 | Activision-Blizzard | Ca. € 30,-
USK: Ab 18 Jahren
92

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Ab 18 Jahren
91

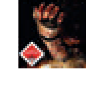
Call of Juarez: Bound in Blood
Spannende Western-Ballerei mit starker Story und stimmungsvoller Grafik.
08/09 | Ubisoft | Ca. € 40,-
USK: Ab 18 Jahren
90



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 18 Jahren
90



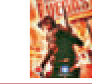
Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandiosen Schießereien ein Hit!
12/08 | Ubisoft | Ca. € 25,-
USK: Ab 18 Jahren
89



Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ab 18 Jahren
88

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die des Hauptspiels: Episode Two lässt Münder offen stehen.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,-
USK: Ab 18 Jahren
87





Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 18 Jahren
87

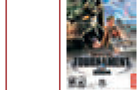
Mehrspieler-Shooter

Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
92

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 | Midway | Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Left 4 Dead
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ab 18 Jahren
89



Unreal Tournament 2004
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 6,-
USK: Ab 16 Jahren
89



Call of Duty: World at War
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 | Activision-Blizzard | Ca. € 36,-
USK: Ab 18 Jahren
87



Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
87



Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 | Activision-Blizzard | Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85



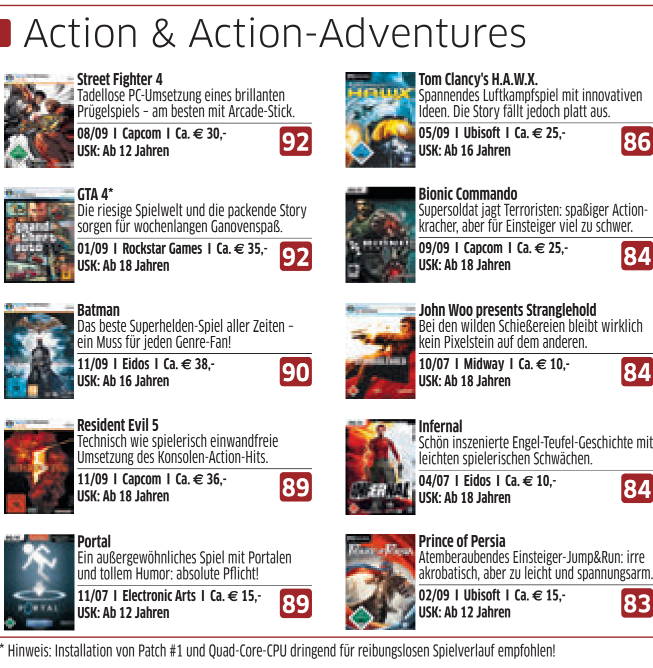


Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,-
USK: Ab 18 Jahren
84



Red Orchestra
Gute Alternative zu Day of Defeat: Source. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action & Action-Adventures



Street Fighter 4
Tadellose PC-Umsetzung eines brillanten Prügelspiels – am besten mit Arcade-Stick.
08/09 I Capcom I Ca. € 30,- **92**
USK: Ab 12 Jahren

Tom Clancy's H.A.W.X.
Spannendes Luftkampfspiel mit innovativen Ideen. Die Story fällt jedoch platt aus.
05/09 I Ubisoft I Ca. € 25,- **86**
USK: Ab 16 Jahren

GTA 4*
Die riesige Spielwelt und die packende Story sorgen für wochenlangen Ganovenspaß.
01/09 I Rockstar Games I Ca. € 35,- **92**
USK: Ab 18 Jahren

Bionic Commando
Supersoldat jagt Terroristen: spaßiger Action-kracher, aber für Einsteiger viel zu schwer.
09/09 I Capcom I Ca. € 25,- **84**
USK: Ab 18 Jahren

Batman
Das beste Superhelden-Spiel aller Zeiten – ein Muss für jeden Genre-Fan!
11/09 I Eidos I Ca. € 38,- **90**
USK: Ab 16 Jahren

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 I Midway I Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 18 Jahren

Resident Evil 5
Technisch wie spielerisch einwandfreie Umsetzung des Konsolen-Action-Hits.
11/09 I Capcom I Ca. € 36,- **89**
USK: Ab 18 Jahren

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 I Eidos I Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 18 Jahren

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,- **89**
USK: Ab 12 Jahren

Prince of Persia
Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
02/09 I Ubisoft I Ca. € 15,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

* Hinweis: Installation von Patch #1 und Quad-Core-CPU dringend für reibungslosen Spielverlauf empfohlen!

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

NEUZUGANG
Dragon Age: Origins
Fesselnde Story, taktische Kämpfe, tolle Charaktere und Monster. Technisch schwächelt es.
12/09 I Electronic Arts I Ca. € 45,- **91**
USK: Ab 18 Jahren

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 I Electronic Arts I Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 16 Jahren

Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 I Ubisoft I Ca. € 25,- **90**
USK: Ab 18 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 I Take 2 I Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 I Atari I Ca. € 25,- **87**
USK: Ab 18 Jahren

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 I Zuxxez I Ca. € 10,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 I Atari I Ca. € 10,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 I Dtp I Ca. € 25,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Risen
Piranha Bytes kehrt zurück: gelungenes Rollenspiel mit ein paar Längen in der Story.
11/09 I Deep Silver I Ca. € 46,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

Divinity 2: Ego Draconis
Tolle Quests und ungewöhnliche Drachenflug-sequenzen mit Mängeln in Sachen Bedienung.
09/09 I Dtp I Ca. € 40,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,- **94**
USK: Ab 12 Jahren

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 19,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 I Flashpoint I Ca. € 14,- **90**
USK: Ab 12 Jahren



Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 I Flashpoint I Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

NEUZUGANG
Aion
Dank Flugkämpfen und PvE-PvP-Mixtur ein Heidenspaß, jedoch nichts für PvP-Muffel.
12/09 I NCsoft I Ca. € 40,- **88**
USK: Ab 12 Jahren

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 I Ubisoft I Ca. € 5,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

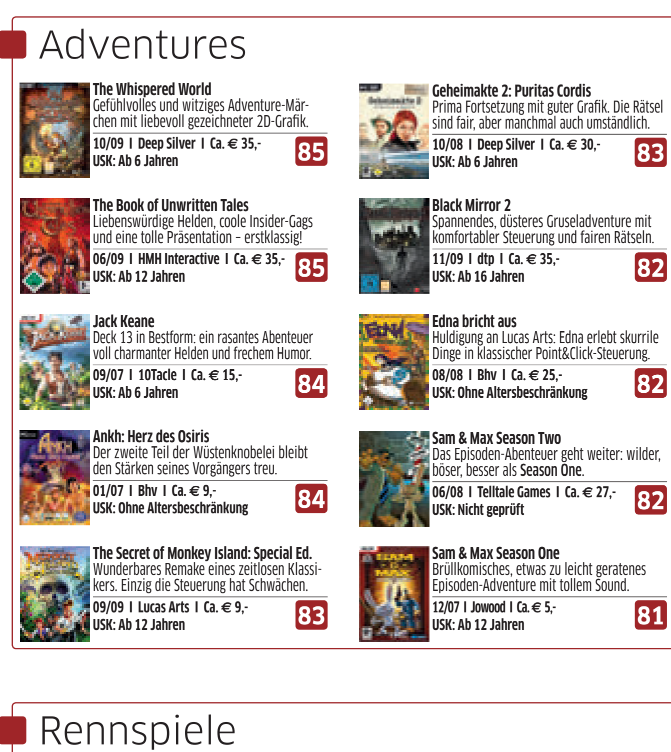
Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 I Codemasters I Ca. € 6,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

Runes of Magic
Das Spiel kommt ohne monatliche Gebühren aus und liefert trotzdem gute Fantasykost.
06/09 I Frogster I Ca. € 10,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 I Flashpoint I Ca. € 10,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 I Flashpoint I Ca. € 3,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

Adventures



The Whispered World
Gefühlvolles und witziges Adventure-Märchen mit liebevoll gezeichneter 2D-Grafik.
10/09 I Deep Silver I Ca. € 35,- **85**
USK: Ab 6 Jahren

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 I Deep Silver I Ca. € 30,- **83**
USK: Ab 6 Jahren

The Book of Unwritten Tales
Liebenswürdige Helden, coole Insider-Gags und eine tolle Präsentation – erstklassig!
06/09 I HMH Interactive I Ca. € 35,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Black Mirror 2
Spannendes, düsteres Gruseladventure mit komfortabler Steuerung und fairen Rätseln.
11/09 I dtp I Ca. € 35,- **82**
USK: Ab 16 Jahren

Jack Keane
Deck 13 in Bestform: ein rasantes Abenteuer voll charmanter Helden und frechem Humor.
09/07 I 10Tacle I Ca. € 15,- **84**
USK: Ab 6 Jahren

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 I Bhv I Ca. € 25,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 I Bhv I Ca. € 9,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 I Telltale Games I Ca. € 27,- **82**
USK: Nicht geprüft

The Secret of Monkey Island: Special Ed.
Wunderbares Remake eines zeitlosen Klassikers. Einzig die Steuerung hat Schwächen.
09/09 I Lucas Arts I Ca. € 9,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 I Jowood I Ca. € 5,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Sportspiele



NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 I RTL I Ca. € 9,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NEUZUGANG
Pro Evolution Soccer 2010
Top-Spielbarkeit, bessere Grafik, mehr Realismus – die Fußballkrone geht an PES 2010.
12/09 I Konami I Ca. € 35,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, keine Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 5,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuh-Erlebnis.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 I Morphicon I Ca. € 17,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 I RTL I Ca. € 6,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 I Dtp I Ca. € 15,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 I Codemasters I Ca. € 13,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Burnout Paradise
Spitzen-Arcade-Racer, der nur an der offenen Welt und aufkommender Monotonie krankt.
03/09 I Electronic Arts I Ca. € 18,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

Need for Speed: Shift
Grandiose Wiederbelebung der berühmten Serie – eine vollwertige Renn-Simulation!
11/09 I Electronic Arts I Ca. € 45,- **87**
USK: Ab 6 Jahren

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 I Empire Interactive I Ca. € 15,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 I Codemasters I Ca. € 19,- **86**
USK: Ab 6 Jahren

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 I Disney Interactive I Ca. € 10,- **81**
USK: Ab 6 Jahren



Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 I Eidos I Ca. € 15,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Trackmania United
Arcade-Fahrspaß gepaart mit einem herausragenden Strecken-Editor. Ideal für LAN-Partys.
04/07 I Deep Silver I Ca. € 22,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 I Deep Silver I Ca. € 4,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Need for Speed: Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 I Electronic Arts I Ca. € 10,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Jetzt am Kiosk!

FÜR NUR **9,49** EURO

PC Games – Wissen, was gespielt wird! 12/09

EXTRAKLASSE

Über 280 Seiten Lesestoff: WoW • Tests • Hardware • Reports

World of Warcraft Klassenbuch & die neue PC Games

Komplettes Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite – bitte wenden!

KLASSENBUCH

In diesem Heft:

Krieger Priester

Die ultimativen Klassen-Guides auf

Grundlagen • Level-Guides • Sp

• Fähigkeiten & Talente • Add-ons

Klassenbuch nur in diesem Bundle erhältlich!

WICHTIG: Das Klassenbuch gibt es nur in Kombination mit PC Games

Oder bequem online bestellen unter:
http://magazin.pcgames.de

Gut kombiniert: PC Games  WoW-Klassenbuch

++ Jetzt bequem online bestellen: http://magazin.pcgames.de ++ Jetzt bequem online bestellen: http://magazin.pcgames.de ++ Jetzt bequem online

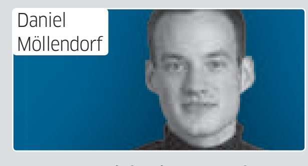
RADEON HD 5770 & 5750
AMD: PREISWERTE DX11-GRAFIKKARTEN

Mit Radeon HD 5870 und HD 5850 bietet AMD die ersten Grafikkarten an, die Direct X 11 unterstützen (Windows 7 nötig). Da diese für 330 beziehungsweise 220 Euro manchen Spielern zu teuer sind, folgen nun die günstigeren Modelle Radeon HD 5770 (160 Euro) und (120 Euro) – ebenfalls mit DX11-Unterstützung.

Die Radeon HD 5770 verfügt über 800 Shader- und 40 Textur-Einheiten – jeweils halb so viele wie beim Topmodell HD 5870. Auch die Speicheranbindung wurde auf 128 Bit halbiert. Die Taktraten sind mit 850/2.400 MHz (Chip/RAM) hingegen gleich. Erste Testergebnisse der HD 5770 finden Sie auf den folgenden Seiten. Von der HD 5750 gab es leider noch kein Testmuster. Hier sind es 720 Shader- und 36 Textureinheiten sowie 700/2.300 MHz.

Info: www.amd.de | Webcode 27YZ




Daniel Möllendorf

„So viel Leistung und so wenig Bedarf?"

Top-Grafikkarten oder einen flotten Prozessor bekommen Sie schon für wenig Geld. Mit der HD-5000-Reihe bietet AMD zudem die ersten DX11-Grafikkarten an – zum fairen Preis. Das einzige Problem: Gerade beliebte Online-Rollenspiele wie World of Warcraft, Aion oder Runes of Magic setzen auf genügsame DX9-Grafik. Selbst kommende Spitzen-MMOs wie Star Trek Online oder Star Wars: The Old Republic nutzen kaum anspruchsvolle Technik, um möglichst viele Spieler anzusprechen. Bremsen MMOs den Fortschritt bei der Hardware-Entwicklung? Das stimmt nur zum Teil, denn die überschüssige Grafikleistung lässt sich in bessere Optik investieren. Ich erfreue mich jedenfalls an hübschester Aion-Grafik dank Kantenglättung und hoher AF-Stufe.



GEFORCE GT 220/G 210, FERMI
NVIDIA: VOR DX11 KOMMT DX10.1

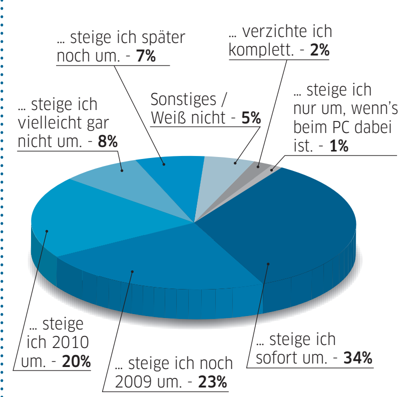
Da AMD mit der HD-5000er-Reihe (siehe vorherige Meldung) die ersten Direct-X-11-Grafikkarten anbietet, ist nun natürlich Nvidia an der Reihe. Entsprechende Karten mit dem Codenamen Fermi sollen Ende des Jahres angeboten werden. Sie verfügen über 512 Shader-Einheiten – bei Nvidias bisherigem Topmodell Geforce GTX 285 sind es nur 240. Zudem betont Nvidia, wie effizient die neue Architektur arbeitet. Die bisher gezeigten Fermi-Karten (siehe Bild) sind noch nicht final.

Vor der DX11-Generation bringt Nvidia die ersten Geforce-Karten mit DX10.1-Unterstützung: GT220 (60 Euro) und G 210 (40 Euro) sind jedoch langsamer als die Radeon HD 3780 oder HD 4670. Da diese nur wenige Euro mehr kosten, empfehlen wir Spielern eines der beiden Radeon-Modelle anstelle von GT 220 oder GT 210.

Info: www.nvidia.de

UMFRAGE

Auf Windows 7 ...



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.400]

PCGH PREMIUM 12/2009
PREMIUM-AUSGABE ZU AION

Die Premium-Ausgabe 12/2009 der PC Games Hardware zeigt, wie Sie die Grafik von Aion weiter verbessern oder etwa für erfolgreiches PvPvE anpassen und welche Hardware die beste Leistung liefert. Mit im Heft: Ein A1-Riesenposter (Aion-Weltkarte), eine Pappkarte mit Tuning-Tipps und 20 Stigmascherben sowie zehn wertvolle Gewinnungswerkzeuge für Ihren Charakter. Die Premium-Ausgabe ist ab dem 04.11. verfügbar.

Info: www.pcgameshardware.de



KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NE

FUJITSU: HIGH-END-SPIELE-PC
Der Celsius Ultra, laut Hersteller der „schnellste luftgekühlte PC der Welt", verfügt über Intels Topmodell Core i7-975 EE sowie zwei übertaktete Geforce GTX 295. Da beide Karten zwei GPUs nutzen, stehen vier Grafikchips zur Verfügung. Zudem verbergen sich drei Festplatten in dem unscheinbaren Gehäuse: Ein schnelles Raptor-Modell von WD mit 150 GByte sowie zwei Terabyte-Platten. Auf dem X58-Mainboard sitzen drei RAM-Module mit jeweils 2.048 MiByte. In unserem Test ist der Celsius Ultra jedoch sehr laut (bis 10,4 Sone) und mit 4.000 Euro sehr teuer.
Info: www.fujitsu.com/de

STEELSERIES: SPIELER-HEADSET
Beim ersten Test gefiel uns der Tragekomfort des neuen Headsets Siberia V2: Die Hörmuscheln sind gemütlich und bieten viel Platz. Auch der Klang ist gut. Neben der getesteten Stereo-Variante bietet Steelseries eine 7.1-Version mit USB-Anschluss.
Info: www.steelseries.com/de

CROSSFIRE UND SLI MIT MSI
MSI bietet mit dem P55-Mainboard Fuzion die erste Platine mit Hydra-200-Chip von Lucid an. Er soll optimale Leistung beim Einsatz mehrerer Grafikkarten bieten – sogar wenn Sie Nvidia- und AMD-Karten mischen. Der Preis steht noch nicht fest.
Info: www.msi-computer.de

PCGH-WAKÜ-PC
Unsere Kollegen von der PC Games Hardware haben erstmals einen Spiele-PC mit Wasserkühlung zusammengestellt. Er verfügt über einen Core i7-920, die neue Radeon HD 5870 sowie sechs GiByte RAM und kostet rund 2.000 Euro.
Info: www.pcgh.de/go/grey



ALIENS VERSUS PREDATOR | Während Sie auf dieses DX11-Spiel noch bis zum Frühjahr 2010 warten müssen, stehen mit **Battleforge** und dem neuen **Stalker**-Teil schon zwei DX11-Titel in den Startlöchern.

Bild: AMD

Direct X 11 in Spielen

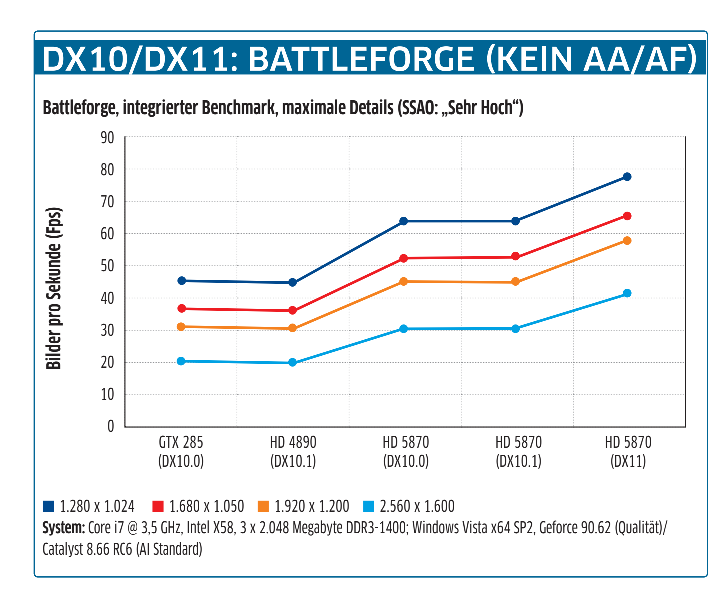
Von: Carsten Spille/Thilo Bayer

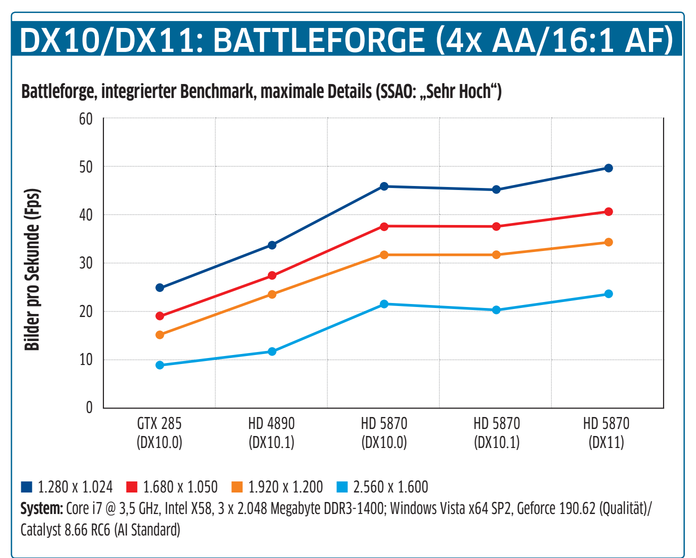
Welche kommenden Spiele werden die Win-7-API Direct X 11 nutzen? PC Games gibt einen Überblick.

Im Gegensatz zu Direct X 10 scheint sich die Vista- respektive Windows-7-Grafikschnittstelle Direct X 11 direkt zum Start durchzusetzen – einen DX11-Titel gibt es bereits und in diesem Jahr erscheinen voraussichtlich noch zwei weitere. Ein zusätzlicher Faktor für eine schnell wachsende Akzeptanz von Direct X 11 ist die Tatsache, dass mit AMDs HD-5000-Modellen schon zum Start von Windows 7 am 22. Oktober 2009 die ersten DX11-Karten auf den Markt sind. Außerdem werden immer mehr Entwickler auf den Zug aufspringen. Kurzum, die Zeichen stehen gut, dass Direct X 11 das gelingt, was Direct X 10 bis heute nicht geschafft hat: sich einen Platz im Herzen der Entwickler und der Spieler zu erobern.

Für das deckbasierte RTS-Spiel Battleforge erschien bereits am 23. September 2009 ein Direct-X-11-Patch. Optisch gibt es zwar keine Veränderung, durch die Nutzung der neuen Grafikschnittstelle konnten die Programmierer von EA Phenomic jedoch die Berechnung von HDAO („High Definition Ambient Occlusion"), also die Umgebungsverschattung, in sehr hoher Qualität, optional über Compute-Shader, hinzufügen. In Battleforge gibt es nun zwei Stufen von Ambient Occlusion: „Hoch" und „Sehr Hoch" – Compute-Shader, welche die Recheneinheiten nutzen, um verschiedene Programme auszuführen, kommen nur bei der sehr hohen Einstellung zum Einsatz.

Per Compute-Shader können einzelne Programme untereinander Daten austauschen und so das mehrfache Einlesen von Texturwerten bei benachbarten Pixeln vermeiden. Dadurch wird Bandbreite eingespart und die Daten stehen den Shadern schneller zur





Verfügung. Das Ergebnis: bis zu 37 Prozent höhere Fps-Werte im integrierten Benchmark von **Battleforge**. Die Vorteile schwinden jedoch (siehe Diagramm auf der voherigen Seite unten rechts) mit steigender Auflösung und höherem Anteil der HDAO-Berechnungen am Gesamtbild. Ist die vierfache Kantenglättung aktiviert, liegt der Fps-Gewinn nur noch bei 20 Prozent.

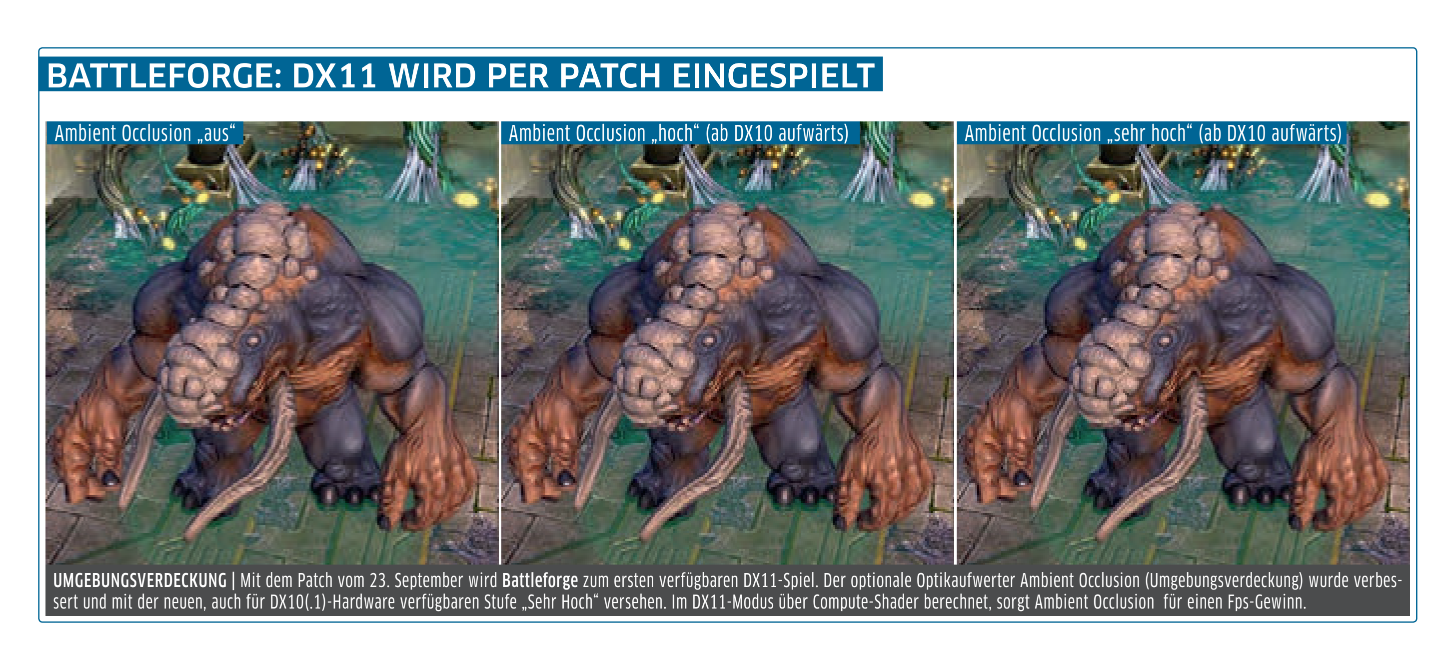
Den neuen Colin-McRae-Dirt-Teil will Codemasters angeblich Anfang Dezember 2009 veröffentlichen. Im Gegensatz zur Konsolen-Version wurde die PC-Variante mit Direct X 11 aufgebohrt: Per Tessellation wird der Detailgrad von Wasseroberflächen und bewegten Stoffen sowie der Zuschauer am Streckenrand sichtbar erhöht. Vereinfacht ausgedrückt werden per Tessellation mithilfe des Grafikchips Polygone rasend schnell zerlegt und somit ein bereits vorhandenes Dreieckgitter noch feiner unterteilt.

Durch den Einsatz von Compute-Shadern fallen laut den Entwicklern zudem die nachträglich über das Bild gerenderten Post-Effekte hübscher aus. Das den DX11-Karten eigene Shader-Modell 5 wiederum setzen Codemasters Techniker für eine verbesserte Tiefenunschärfe („Depth of Field") sowie hochwertiger gefilterte Schatten ein.

Im ersten Quartal 2010 soll der neue **Alien vs. Predator**-Titel in den Handel kommen. Ähnlich wie bei **Dirt 2** nutzt Entwickler Rebellion DX 11 für eine höhere Leistung bei besserer Optik: Tessellation lässt die Aliens wie auch die Oberflächen der Umgebung deutlich filigraner wirken, HDAO sorgt für eine realistischere Schattierung.

Stalker: Call of Pripyat hingegen entführt Sie im November erneut in die Zone und diesmal hat man der X-Ray-Engine sogar eine DX11-Unterstützung spendiert. Neben dem fast schon obligatorischen Einsatz von Hardware-Tessellation für die weniger eckige Darstellung von runden Objekten bereichern sogenannte „Contact hardened shadows" die Optik. Das Prinzip der Schattendarstellung: Je näher sich der Schatten an dem Objekt befindet, welches diesen wirft, desto schärfer sind die Schattenkanten. In der Entfernung dagegen weichen die Kanten der jeweiligen Schatten immer weiter auf. ❑

BATTLEFORGE: DX11 WIRD PER PATCH EINGESPIELT



UMGEBUNGSVERDECKUNG | Mit dem Patch vom 23. September wird **Battleforge** zum ersten verfügbaren DX11-Spiel. Der optionale Optikaufwerter Ambient Occlusion (Umgebungsverdeckung) wurde verbessert und mit der neuen, auch für DX10(.1)-Hardware verfügbaren Stufe „Sehr Hoch" versehen. Im DX11-Modus über Compute-Shader berechnet, sorgt Ambient Occlusion für einen Fps-Gewinn.

STALKER: CALL OF PRIPYAT: DX11 AB 5.11.2009

Ohne Tessellation

Mit Tessellation

RUND STATT ECKIG | Der neueste **Stalker**-Teil, **Call of Pripyat**, setzt auf Direct X 11 und nutzt unter anderem Hardware Tessellation, um besonders bei runden Flächen mehr Polygone zu erzeugen. Das Resultat ist sehenswert: Statt eines eckigen Filters hat die Gasmaske des abgebildeten Stalkers keine Kanten mehr, sondern wirkt rund und damit deutlich wirklichkeitsgetreuer.

STALKER: CALL OF PRIPYAT: DX11 AB 5.11.2009

Ohne DX11-Schatten



Mit DX11-Schatten



SCHATTENSPIELE | Die Direct-X-11-Version von **Stalker: Call of Pripyat** stellt die Schatten realistischer dar: Statt durchgehend harter oder weicher Schattenkanten variieren diese abhängig von der Entfernung des schattenwerfenden Objektes: Je näher sich der Schatten am Objekt befindet, desto schärfer sind die Kanten, je weiter weg, desto weicher werden diese – wie im echten Leben.

COLIN MCRAE DIRT 2: DIRECT-X-11-SPIEL AB 5.12.2009

Ohne Tessellation



Mit Tessellation



FLAGGE ZEIGEN | Das Rennspiel **Colin McRae Dirt 2** nutzt unter anderem das Direct-X-11-Feature Hardware Tessellation, um Objekte wie die Fahne im Bild detaillierter darzustellen. Hardware Tessellation wird zusätzlich für besser animierte Zuschauer und dynamische Wasseroberflächen eingesetzt, die beim Durchfahren Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben.

ALIENS VS. PREDATOR: DIRECT-X-11-SPIEL IM ERSTEN QUARTAL 2010

Ohne HD Ambient Occlusion



Mit HD Ambient Occlusion



STIMMUNGSVERSTÄRKER | **Aliens vs. Predator** nutzt neben Tessellation für Charaktere und Umgebungen High Definition Ambient Occlusion, das eine wirklichkeitsgetreuere Beleuchtung respektive Schattierung ermöglicht. Hierbei werden Vertiefungen in der Oberflächen-Geometrie erkannt und entsprechend abgedunkelt – das wirkt sehr realistisch. Dies verbessert die beklemmende Atmosphäre weiter.





NEW WEAR FOR GAMER



T-Shirts&Kapus



www.esl-shop.net

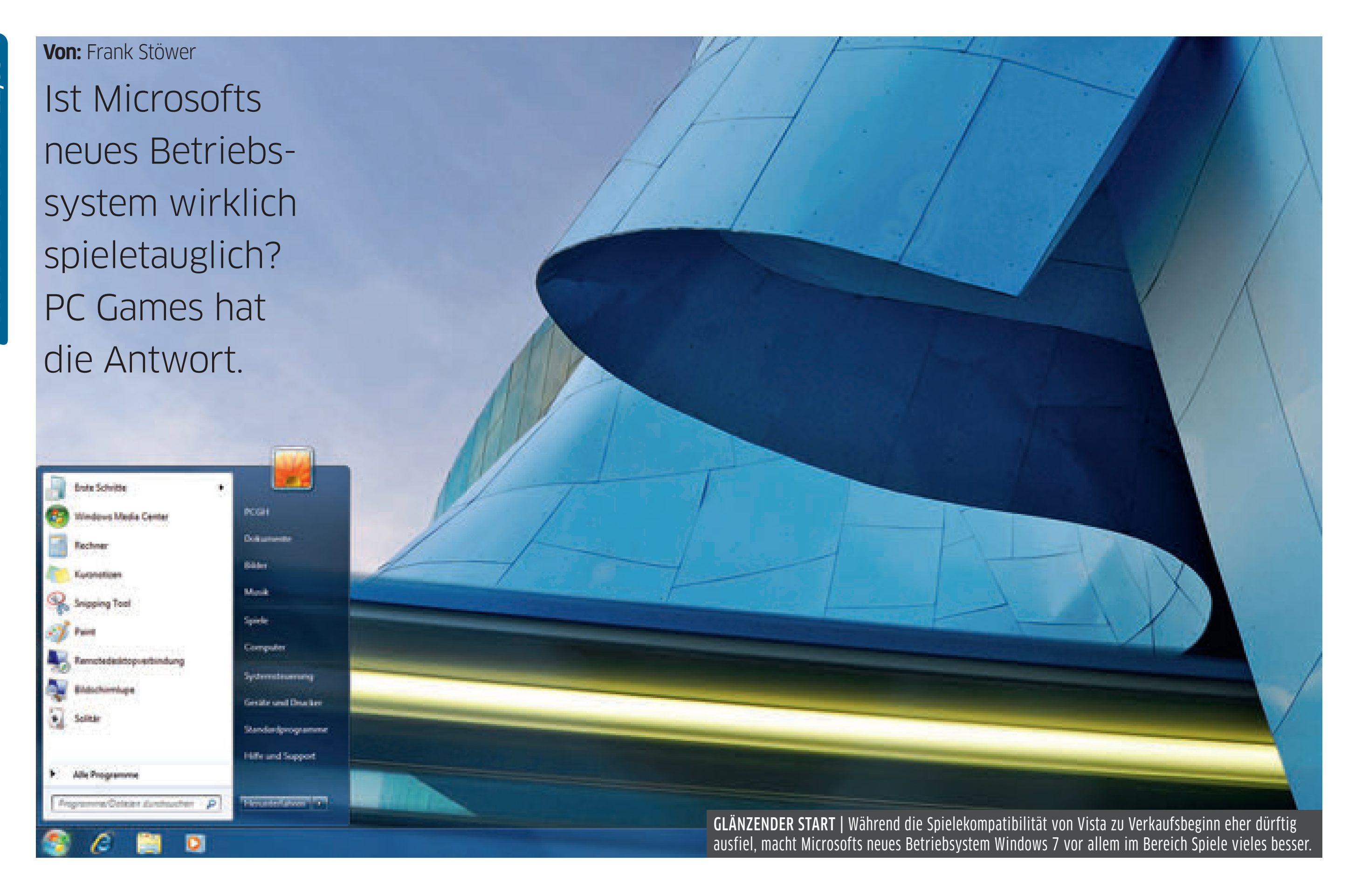
HERBST SPECIAL

VERSANDKOSTENFREI

Bestelle Dir eines der Motive im ESL Shop und erhalte Deine gesamte Bestellung Versandkostenfrei.

Von: Frank Stöwer

Ist Microsofts neues Betriebssystem wirklich spieletauglich? PC Games hat die Antwort.



GLÄNZENDER START | Während die Spielekompatibilität von Vista zu Verkaufsbeginn eher dürftig ausfiel, macht Microsofts neues Betriebsystem Windows 7 vor allem im Bereich Spiele vieles besser.

Spielen unter Windows 7

Seit dem 22. Oktober steht mit Windows 7 endlich ein würdiger Nachfolger des erfolgreichen Windows XP in den Händlerregalen und degradiert Windows Vista zu einem Schritt auf dem Weg zu Microsofts neuestem Betriebssystem. Trotzdem besteht eine enge Verwandtschaft zwischen Windows Vista und 7. Außerdem demonstriert die Entwicklung von Windows 7 gut, dass Microsoft viel aus dem Desaster rund um die Einführung von Vista gelernt hat. Was aber bringt Windows 7 dem Spieler? Das beleuchtet unser Spiele-Praxischeck.

Um die Mehrkernunterstützung von Windows 7 zu untersuchen, wählten wir bewusst einen schwächeren Rechner, in dem nur ein Core 2 Quad mit 2,5 GHz seinen Dienst verrichtet. Als Benchmark kommt das prozessorlastige Spiel Anno 1404 im Direct-X-9-Modus zum Einsatz. Außerdem vergleichen wir nur die drei wichtigsten Betriebssysteme.

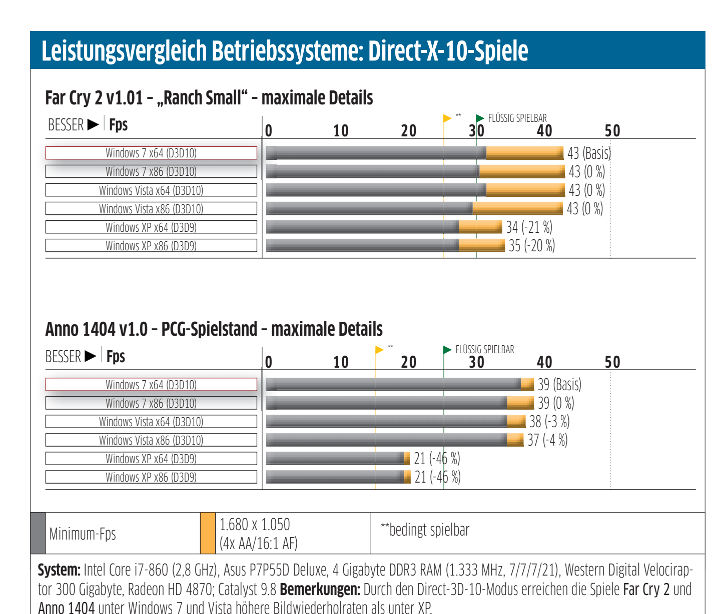
Steht dem System nur ein Kern zur Verfügung, so erzielt Windows XP die höchste Fps-Rate. Das dürfte daran liegen, dass XP an sich weniger Ressourcen benötigt als Windows 7 oder Vista. Mit zwei Rechenzentralen übernimmt sofort Win 7 die Führungsposition im Testfeld. Windows Vista x64 ist dagegen 34 Prozent langsamer. Erhöhen wir die Prozessorkernzahl auf vier, setzt sich Win 7 noch deutlicher von XP ab. Es ist allerdings ungewöhnlich, dass Windows Vista den Abstand zu XP und 7 nicht aufholen kann. Fest steht, dass Windows 7 sehr gut auf die steigende Anzahl der CPU-Kerne reagiert und die Fps-Rate um bis zu 170 Prozent steigert. Dahinter folgt Vista x64 mit einer Leistungssteigerung zwischen einem und vier Kernen von 144 Prozent. Das alte Windows XP erreicht immerhin noch 100 Prozent.

Bei unserem Leistungsvergleich mit aktuellen Spielen entschieden wir uns zunächst einmal für die Direct-X-10-Titel Far Cry 2 und Anno 1404. Diese Wahl bietet einen Vorteil für die DX10-kompatiblen Betriebssysteme Windows 7 und Vista. Doch gerade im Hinblick auf Direct X 11 ist diese Auswahl sinnvoll. So erreicht Far Cry 2 unter Windows 7 und Vista die gleichen Fps-Raten, XP ist im DX9-Modus (D3D9-Modus) rund 20 Prozent langsamer. Ein ähnliches Bild zeichnet sich beim Spiel Anno 1404 ab. Der Abstand zwischen Windows 7 und XP liegt bei 21 Prozent und das neue Betriebssystem setzt sich gegenüber Vista mit drei bis vier Prozent ab. Für DX10-Spiele ist Windows 7 also immer die bessere Wahl; ältere Titel werden durch das neue OS sicherlich nicht unspielbar, doch es gibt noch Kompatibilitätsprobleme.

Im zweiten Teil testen wir Spiele, die wie Risen und Aion gerade erst erschienen sind oder wie Borderlands und Dragon Age: Origins in Kürze in den Handel kommen. Hier erreichen Risen, Dragon Age und Borderlands unter Windows XP die höchsten Fps-Werte (bis zu 11 Prozent schneller). Bei Dragon Age und Borderlands läuft der Spielbetrieb unter Windows 7 nur etwas schneller ab als unter Vista x64 (2 bis 3 Prozent), während der Leistungsunterschied bei Risen und NfS: Shift mit 7 respektive 10 Prozent deutlich höher ausfällt. Eine Ausnahme bildet Aion, denn der WoW-Konkurrent bietet unter Vista x64 mit 72 Fps die höchste Performance. Windows 7 und XP liegen allerdings mit drei Prozent weniger Fps nur knapp dahinter. Insgesamt bestätigen auch diese Messungen, dass Spieler, die auf Windows 7 umsteigen wollen, keine gravierenden Performance-Einbußen zu fürchten haben.

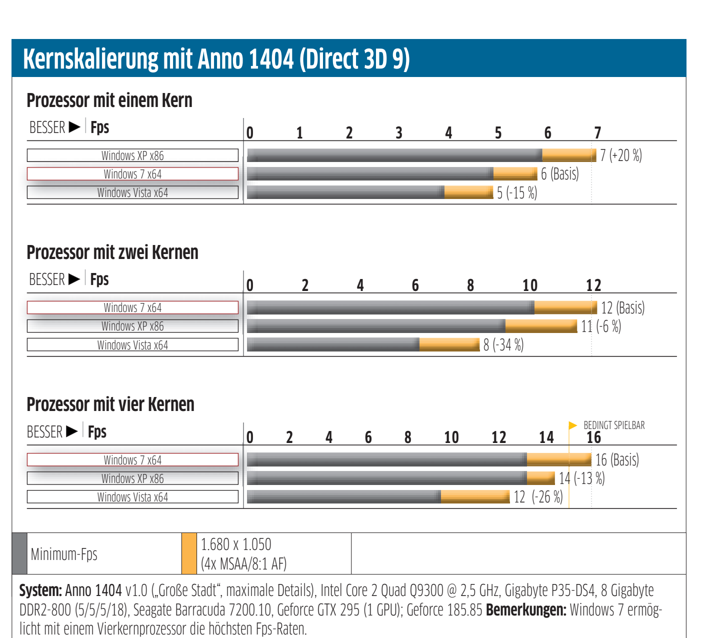
In puncto Spiele-Kompatibilität stellen wir fest, dass der Ärger oft durch inkompatible Kopierschutztreiber verursacht wird oder das reibungslose Spielvergnügen unter Win 7 stark vom jeweiligen System abhängt (siehe Tabelle nächste Seite unten). Im Gegenzug sollten laut Microsoft alle Titel mit dem Games-for-Windows-Siegel auch auf Windows 7 problemfrei laufen. Bei auftretenden Schwierigkeiten könnte der integrierte Kompatibilitätsmodus helfen. Der gaukelt der Software ein älteres Betriebssystem wie WinXP mit SP2/SP3 oder Vista mit SP1/SP2 vor. Um dieses Menü zu erreichen, führen Sie einen Rechtsklick auf das Programm oder die Verknüpfung aus, klicken auf „Eigenschaften" und wählen im erscheinenden Fenster den Reiter „Kompatibilität". ❑

Leistungsvergleich Betriebssysteme: Direct-X-10-Spiele



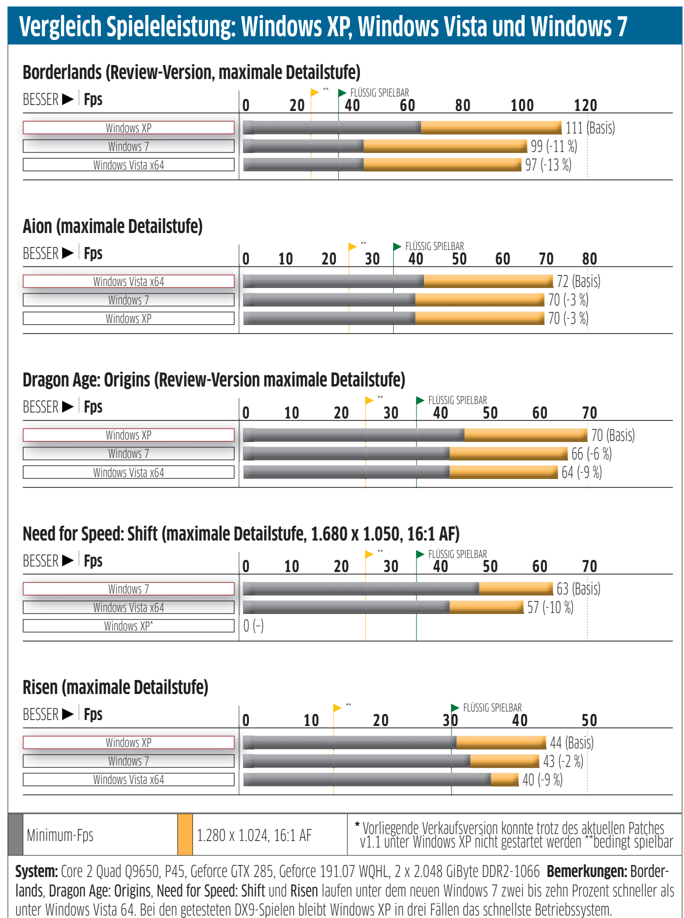
System: Intel Core i7-860 (2,8 GHz), Asus P7P55D Deluxe, 4 Gigabyte DDR3 RAM (1.333 MHz, 7/7/7/21), Western Digital Velociraptor 300 Gigabyte, Radeon HD 4870; Catalyst 9.8 **Bemerkungen:** Durch den Direct-3D-10-Modus erreichen die Spiele **Far Cry 2** und **Anno 1404** unter Windows 7 und Vista höhere Bildwiederholraten als unter XP.

Kernskalierung mit Anno 1404 (Direct 3D 9)



System: Anno 1404 v1.0 („Große Stadt“, maximale Details), Intel Core 2 Quad Q9300 @ 2,5 GHz, Gigabyte P35-DS4, 8 Gigabyte DDR2-800 (5/5/5/18), Seagate Barracuda 7200.10, Geforce GTX 295 (1 GPU); Geforce 185.85 **Bemerkungen:** Windows 7 ermöglicht mit einem Vierkernprozessor die höchsten Fps-Raten.

Vergleich Spieleleistung: Windows XP, Windows Vista und Windows 7



System: Core 2 Quad Q9650, P45, Geforce GTX 285, Geforce 191.07 WQHL, 2 x 2.048 GiByte DDR2-1066 **Bemerkungen:** **Borderlands**, **Dragon Age: Origins**, **Need for Speed: Shift** und **Risen** laufen unter dem neuen Windows 7 zwei bis zehn Prozent schneller als unter Windows Vista 64. Bei den getesteten DX9-Spielen bleibt Windows XP in drei Fällen das schnellste Betriebssystem.

Das kostet Windows 7: Die Straßenpreise	Windows 7 Home Premium	Windows 7 Professional	Windows 7 Ultimate
Upgrade (von XP und Vista)	ca. 120 Euro	ca. 280 Euro	ca. 290 Euro
Vollversion (Retail)	ca. 120 Euro	ca. 280 Euro	ca. 290 Euro
System Builder	ca. 90 Euro	ca. 120 Euro	ca. 160 Euro

KOMPATIBILITÄT MIT ÄLTEREN TITELN

Spiele	Version	Typ	7 x32	7 x64	Anmerkung
Act of War Direct Action		Strategie	✔	–	64 Bit: Mehr als 3 Gigabyte RAM verursachen Probleme, dies lässt sich mit BCDEDIT beheben.
Act of War High Treason		Strategie	✖	✖	Kopierschutztreiber verhindert Start, bisher noch kein Update erschienen.
Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs		Strategie	–	✖	Vermutlich inkompatibler Kopierschutztreiber
Evil Genius	1.01	Strategie	✖	✖	
Fallout 3	1.6	Ego-Shooter	–	–	Stark systemabhängig
Far Cry	1.4	Ego Shooter	✔	–	Installation bricht ab, wenn man versucht, die angebotenen DX9b-Programmbibliotheken zu installieren.
FIFA 2009	Patch #2	Sportspiel	–	–	Stark systemabhängig
Final Fantasy XI		Rollenspiel	✖	✖	
Football Manager 2009	9.1.0	Sportspiel	✖	✖	Grafikfehler
Gangland	1.4.0	Strategie	✖	✖	
Neverwinter Nights – Schatten von Undernzit & Horden des Unterreichs	1.69	Rollenspiel	–	–	Hinweis: Startdatei muss mit Administrator-Rechten ausgeführt werden, sonst startet das Spiel nicht. Absturz beim ersten Start nach dem Atari-Intro, beim zweiten Start funktioniert es.
Sacred 1	1.0	Rollenspiel	✖	✖	32 Bit: Kopierschutztreiber verhindert Start; 64 Bit: läuft nicht ohne Add-on.
Sacred 2: Fallen Angel + Ice & Blood	2.43	Rollenspiel	✖	✖	Diverse Abstürze, läuft nur im Kompatibilitätsmodus
Sim City 2000	1.2	Simulation	✔	✖	Nur 16-Bit-Installer
Spellforce	1.52a	Rollenspiel	✖	✖	
Starcraft: Brood War	1.16.1	Strategie	–	–	Stark systemabhängig
SWAT 3	2.1	Ego-Shooter	✖	✖	
SWAT 4	1.16.1	Strategie	–	–	Stark systemabhängig
Train Simulator Start-Center		Simulation	–	✖	
Xpand Rally	1.0	Rennspiel	✖	✖	Kopierschutz

Die neue HD 5850 im Test



CROSSFIRE | Kommt die HD 5850 im Duett zum Einsatz, steigert das die Leistung deutlich.

Spieleleistung: Ego-Shooter

Crysis Warhead v1.1 (D3D10, 64 Bit) – PCG-Spielstand – Enthusiast

BESSER ▶ | Fps (Bedingt spielbar: 30 · Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	1.280 x 1.024, 4x MSAA, 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF
Geforce GTX 295 (576/1.242/1.008 MHz)	40,8 (+34 %)	33,2 (+35 %)
Radeon HD 5870/1G (850/2.400 MHz)	36,1 (+18 %)	27,2 (+11 %)
Radeon HD 5850/1G (725/2.000 MHz)	30,5 (Basis)	24,6 (Basis)
Geforce GTX 285/1G (648/1.476/1.242 MHz)	27,5 (-10 %)	21,4 (-13 %)
Geforce GTX 275/896M (633/1.404/1.134 MHz)	25,4 (-17 %)	19,8 (-20 %)
Radeon HD 4890/1G (850/1.950 MHz)	24,7 (-19 %)	19,2 (-22 %)
Radeon HD 4870/1G (750/1.800 MHz)	22,4 (-27 %)	17,2 (-30 %)
Geforce GTX 260-216/896M (576/1.242/999 MHz)	22,1 (-28 %)	16,9 (-31 %)
Radeon HD 5770/1G (850/2.400 MHz)	20,8 (-32 %)	16,6 (-33 %)
Radeon HD 4870/512M (750/1.800 MHz)	14,9 (-51 %)	12,1 (-51 %)
Geforce 9800 GT/512M (602/1.512/900 MHz)	13,6 (-55 %)	9,5 (-61 %)
Radeon HD 3870 (775/1.126 MHz)	8,1 (-73 %)	6,7 (-73 %)

Minimum-Fps | 1.280 x 1.024, 4x MSAA, 16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF

System: System: Core i7 @ 3,5 GHz, Intel X58, 3 x 2.048 Megabyte DDR3-1400; Windows Vista x64 SP2, Geforce 191.03 (Qualität)/Catalyst 8.66 RC6 (AI Standard) **Bemerkungen:** Das fordernde **Crysis Warhead** liegt den shaderstarken HD-5800-Karten sehr gut. Die Radeon HD 5850 liegt zwischen 11 und 15 Prozent vor der Geforce GTX 285.

Spieleleistung: Rennspiel

Race Driver: Grid, Open Wheel, Mailand Castello Ring B, maximale Details

BESSER ▶ | Fps (Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	1.920 x 1.200, 4x MSAA, 16:1 AF	2.560 x 1.600, 4x MSAA, 16:1 AF
Geforce GTX 295 (576/1.242/1.008 MHz)	123,2 (+27 %)	94,0 (+29 %)
Radeon HD 5870/1G (850/2.400 MHz)	113,7 (+17 %)	85,0 (+17 %)
Radeon HD 5850/1G (725/2.000 MHz)	96,8 (Basis)	72,6 (Basis)
Geforce GTX 285/1G (648/1.476/1.242 MHz)	88,9 (-8 %)	62,1 (-14 %)
Radeon HD 4890/1G (850/1.950 MHz)	88,7 (-8 %)	62,2 (-14 %)
Geforce GTX 275/896M (633/1.404/1.134 MHz)	84,3 (-13 %)	57,2 (-21 %)
Radeon HD 4870/1G (750/1.800 MHz)	81,1 (-16 %)	56,1 (-23 %)
Radeon HD 5770 (850/2.400 MHz)	70,5 (-27 %)	49,6 (-32 %)
Radeon HD 4870/512M (750/1.800 MHz)	79,1 (-18 %)	18,9 (-74 %)
Geforce GTX 260-216/896M (576/1.242/999 MHz)	72,3 (-25 %)	48,8 (-33 %)
Geforce 9800 GT/512M (602/1.512/900 MHz)	48,8 (-50 %)	4,9 (-93 %)
Radeon HD 3870 (775/1.126 MHz)	33,9 (-65 %)	14,5 (-80 %)

Minimum-Fps | 1.920 x 1.200, 4x MSAA, 16:1 AF | 2.560 x 1.600, 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7 @ 3,5 GHz, Intel X58, 3 x 2.048 Megabyte DDR3-1400; Windows Vista x64 SP2, Geforce 191.03 (Qualität)/Catalyst 8.66 RC6 (AI Standard) **Bemerkungen: Race Driver: Grid** ist von jeher eine Radeon-Domäne. Schon mit 4x AA liegen die Radeons vor gleichpreisigen Geforce-Karten, mit 8x AA ist der Abstand noch größer.

Von: Frank Stöwer

AMDs nächster Preisbrecher ist im Handel: Eine DX11-Karte mit annähernder HD-5870-Leistung für 230 Euro.

Die kleine Schwester der Radeon HD 5870 ist mittlerweile in Form dreier verkaufsfertiger Exemplare im PCG-Testlabor eingetroffen. Wir überprüfen, ob auch die HD 5850 eine Gefahr für Nvidias schnellste Grafikkarte darstellt.

HD 5850: DIE ROHDATEN

Mit der HD 5850 hat AMD den weniger gut betuchten Spieler im Visier. Ihr Herzstück ist ebenfalls der Cypress-Grafikchip, der nicht nur Direct-X-11-Features, sondern auch anisotrope Filterung mit etwas höherer Genauigkeit, Vollbild-Supersampling-AA und die Multi-Monitor-Technologie „Eyefinity" beherrscht. Allerdings hat AMD den Chip leicht beschnitten: Während dieser auf der HD 5870 seine vollen 1.600 Shaderprozessoren (ALUs) und 80 Textureinheiten (TMUs) nutzt, sind auf der HD 5850 nur 1.440 beziehungsweise 72 aktiv. Außerdem reduziert Ati die Taktraten auf 725 MHz für den Chip und 2.000 MHz für den Speicher (HD 5870: 825/2.400 MHz). Die Anzahl der Raster-Operatoren (ROPs) bleibt dagegen bei 32 und das Speicher-Interface ist 256 Bit breit. Des Weiteren verfügt die HD 5850 über 1 GB GDDR5-Speicher.

PLATINE UND KÜHLUNG

Mit 24,2 Zentimetern Länge ist die HD 5850 deutlich kürzer als die HD 5870. Die beiden sechspoligen Stromanschlüsse befinden sich bei ihr nicht mehr auf der Oberseite, sondern in einer der Luftansaugöffnungen am Heck. Der 75-Millimeter Radiallüfter wurde, verglichen mit dem der HD 5870, um einige Teile erleichtert. Die gesamte Platine wird von einer schwarzen Metallplatte verdeckt und auf den Spannungswandlern (VRMs) sitzt eine kleine Heatpipe. Größter Unterschied zur HD 5870: Anstatt vier verbinden nur noch zwei Heatpipes die Kupferplatte, welche auf dem Cypress aufliegt, mit den Aluminium-Lamellen.

HD 5850: EIN LEISETRETER?

Beim Lautstärkentest mit drei HD-5850-Exemplaren arbeiteten alle Karten abzüglich der Serienstreuung mit derselben Geräuschentwicklung. Im Leerlauf sind die 3D-Beschleuniger mit 0,8 Sone zwar sehr leise, aber etwas geräuschintensiver als ihre große Schwester HD 5870 (0,5 Sone). Jede Geforce GTX 200 im Referenzdesign ist jedoch klar lauter. Im Spielebetrieb mit **Race Driver: Grid** steigt die Lautstärke allerdings auf bis zu 4 Sone an. Dieser Wert liegt über dem der HD 5870 (3.1 Sone).

Die Leistungsaufnahme ist wegweisend. Dank des neuen Sparmodus genehmigt sich die HD 5850 unter 2D (Desktop) bisher ungeschlagene 19 bis 21 Watt. Unter typischer Spielelast steigt der Verbrauch auf 104 Watt – das sind trotzdem noch fast 50 Prozent weniger als eine Geforce GTX 285 oder Radeon HD 4890.

SPIELELEISTUNG

In unseren Benchmarks mit **Crysis Warhead**, **Race Driver: Grid** (siehe rechts) sowie **WoW**, **Fallout 3** und **GTA 4** platziert sich die Radeon HD 5850 auf dem dritten Rang. Damit liegt sie knapp vor der Geforce GTX 285. Weiter vorne finden sich mit etwas Abstand nur noch die HD 5870 sowie der Zwei-Chip-Bolide Geforce GTX 295. Bei 8x MSAA (nicht im Benchmark) baut die HD-5800-Reihe den Abstand gegenüber der Geforce-Riege sogar noch um durchschnittlich weitere zehn Prozent aus. ❑

FAZIT: RADEON HD 5850

Die Spieleleistung der HD 5850 liegt knapp über dem Niveau der GTX 285. Zudem ist AMDs Angebot mit rund 230 Euro nicht nur günstiger, sondern auch deutlich reicher an Features wie DX11, Sparse-Grid-Supersampling-AA und der Multi-Monitor-Technologie Eyefinity. Hinzu kommen die äußerst niedrige Leistungsaufnahme und eine gute Geräuschemission im Leerlauf.

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben den ersten Mods für **Need for Speed: Shift** und den gelungenen neuen Episoden für **The Witcher** besonders auch unsere Erweiterung für **Left 4 Dead**. Liebhaber von ungewöhnlichen Spielerlebnissen sollten einen Blick auf **Korsakovia** werfen und Grafikfetischisten installieren den **Texturemod** für **Divinity 2: Ego Draconis**. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Call of Duty 4: Frontlines	●	●	–
Divinity 2: Ego Draconis – Texturemod	–	–	●
Empire: Total War: Pro Gloria et Patria	●	●	–
Fallout 3: FOOK 2	●	●	–
Grand Theft Auto 4: Weapon Realism Mod	●	●	–
Half-Life 2: Korsakovia	–	–	●
Half-Life 2: Slums 2	–	–	●
Left for Dead: Dark Blood	●	●	–
Mass Effect: Character-Mod	●	●	–
Need for Speed: Shift – Real Cars	●	●	–
Need for Speed: Shift – Real Damage	●	●	–
Quake 4: Q4Run	●	●	–
The Witcher: Entrapped	●	●	–
The Witcher: Wraiths of Quiet Hamlet	●	●	–

+++ NEWSTICKER +++

RISEN: HERBST-MOD
Nur wenige Tage nach dem Release von **Risen** tauchte bereits die erste Modifikation für das Rollenspiel auf. Mit dem Texture Pack **Autumn in Risen** (11 MByte) hält der Herbst Einzug auf dem lauschigen Eiland in der Faranga-Inselgruppe. Die russische Modder-Gruppe Kamrades hatte mit ihrer **Autumn**-Mod für **Gothic 3** bereits Myrtana mit herbstlichen Texturen versorgt. Die aktuelle Version für **Risen** ersetzt das bisher tropische Flair der Insel durch ein düsteres Setting.
Info: http://kamrades.com/en/index.php?m=games

DOOM 3: HARDQORE 2 DEMO
Die **Quake 4**-Mod **HardQore** verwandelte den Ego-Shooter in ein Jump&Run-Actionspiel, bei dem Sie den Protagonisten in der Seitenansicht durch die zahlreichen Levels steuerten. Atomic Armadillo Entertainment arbeitet nun an **HardQore 2** – dieses Mal jedoch nicht für **Quake 4**, sondern für **Doom 3**. Wieder steuern Sie einen Helden durch seitwärts scrollende Levels und ballern sich Ihren Weg frei. In der frisch erschienenen Demo können Sie bereits den ersten Level erkunden.
Info: www.hq.atomicarmadillo.com

CRYSIS WARS: DRAGON ISLAND
Dragon Island (auf DVD) ist eine Mehrspielerkarte für **Crysis Wars** von Alexander Greiner. Die Waffe des abgestürzten Aliens und der Unterwassertunnel bringen taktische Vorteile.
Info: http://kingsofpain.jimdo.com/downloads/maps

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Slums 2

Alte Spiele zumindest teilweise aufzumotzen und gegen Kohle etwa über Steam wieder an den Mann zu bringen, hat sich über die letzten Jahre etabliert. Doch nicht nur wo der Kommerz ruft, werden alte Bits wieder ausgegraben. So erfuhr nun auch die Mod **Slums** (Veröffentlichung im März 2006) eine Frischzellenkur. Der russische Modder Diolator überarbeitete nicht nur die beiden alten Levels, sondern ergänzte die Mod auch um neue Schauplätze.

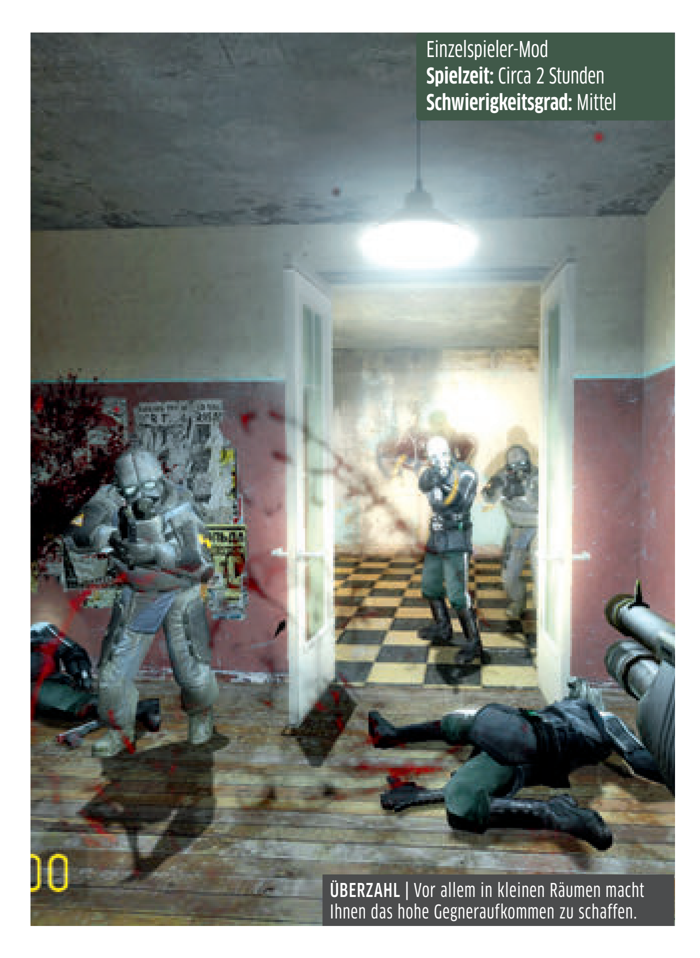
Zu Beginn der Mod erwachen Sie etwas verloren und orientierungslos in einem Lagerraum eines Wohnblocks. Langsam kommen Sie wieder zu sich und begreifen eines ziemlich fix: Sie müssen weg hier. Schnell. Also schnappen Sie sich eine der aus **Half-Life 2** bekannten Wummen und nehmen die Beine in die Hand. Warum und weshalb Sie von den Combine durch neun Innen- und Außenlevels gejagt werden, bleibt leider trotz Intro und Outro unklar.

Häufig müssen Sie sich Ihren Weg auch durch Luftschächte suchen und mehr oder weniger logische Schalterrätsel lösen. An Gegnern stolpern Ihnen Zombies, Headcrabs und später auch Zombines vor die Flinte. Als besonderen Adrenalinkick empfanden wir den Kampf gegen zwei Antlions gleichzeitig in einer großen Halle, die aber zum Pech der Viecher mit explosiven Fässern nur so gespickt war.

Slums 2 ist deutlich besser als der Vorgänger, verschenkt aber dennoch viel Potenzial. Gerade eine größere Gegnervielfalt und kooperative Kämpfe mit den KI-Kollegen wären wünschenswert. Vielleicht gibt's die dann in **Slums 3**? (mb) ❑

Info: moddb.com/mods/slums-2

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel



ÜBERZAHL | Vor allem in kleinen Räumen macht Ihnen das hohe Gegneraufkommen zu schaffen.

HALF-LIFE 2

Korsakovia

Wie **Dear Esther**, das Vorgängerwerk des Mod-Teams TheChineseRoom unter Leitung von Dan Pinchbeck, ist auch **Korsakovia** eine Mod der besonderen Art. Sie spielt in einem verlassenen Krankenhaus, in dem Sie die Rolle von Christopher übernehmen, der am Korsakow-Syndrom leidet. Bei dieser Gedächtnisstörung füllt der Patient Erinnerungslücken mit Fantasie-Inhalten auf.

Im Hospital laufen Sie durch düstere Gänge, in denen das Licht flackert und krude Poster von Operationen hängen. Sie untersuchen Zimmer für Zimmer nach einem Ausweg, hören ständig die Stimme Ihrer Ärztin und fliehen vor unterschwelligem und unsichtbarem Horror in Form von umherfliegenden Gegenständen und einer Art Rauchmonster, das aus der TV-Serie **Lost** entliehen scheint.

Statt Baller-Action schubst Sie die Survival-Horror-Mod in eine irre Welt, in der die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwimmen. Die ständigen Dialoge zwischen Arzt und Patient werfen immer neue Fragen auf. **Korsakovia** ist eine außergewöhnliche Mod, die Wahnsinn und Orientierungslosigkeit thematisiert und am besten im dunklen Zimmer mit Kopfhörern gespielt werden sollte. (mb) ❑

Info: www.thechineseroom.co.uk


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 bis 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

SCHRECKSEKUNDE | In einigen Räumen fliegt das Mobiliar oder löst sich in seine Bestandteile auf.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER ++

FREELANCER: BATTLESTAR GALACTICA – CROSSROADS
In einen nervenaufreibenden Kampf zwischen einem Jäger der Zwölf Kolonien und einem cylonischen Raider-Schiff versetzt Sie die aktuell erhältliche Probierversion zur **Freelancer**-Mod **Battlestar Galactica: Crossroads**. In späteren Versionen der Modifikation sollen weitere Schiffe, darunter natürlich auch die typischen cylonischen Basissterne und der aus den Filmen bekannte **Kampfstern Galactica**, hinzukommen.
Info: http://bsgcrossroads.bs.funpic.de

ARCAN
Im Runden-Strategiespiel **Arcan** übernehmen Sie die Rolle eines sogenannten Controllers, der mit seiner Droidenarmee verhindern muss, dass der Rat, der die Menschen seit Jahren leitet, zu viel Macht erhält. Das Science-Fiction-Szenario um die letzten Überlebenden einer Katastrophe auf der Erde ist interessant und auch die 3D-Grafik macht für ein Gratisspiel einen guten Eindruck. Aufgrund des rundenbasierten Spielsystems kommen Sie ohne ausgeklügelte Taktik in den Schlachten nicht weit.
Info: http://arcan.rawengroup.com

UT 3: RENEGADE X
Mit **Renegade X** haben einige Modder den bisher einzigen Shooter im **Command & Conquer**-Universum wieder auferstehen lassen – standesgemäß mit der Unreal Engine 3. Eine Demo (442 MByte) ist bereits verfügbar.
Info: www.renegade-x.com

GRATISSPIEL

Alien Assault

Im Jahr 1993 erschien das Weltraum-Strategiespiel **Space Hulk**. Darin kommandierten Sie eine Einheit Marines, welche auf Raumstationen und verlassenen Schiffen gegen grausame Bestien kämpften. Das **Warhammer 40.000**-Szenario bildete dabei die Hintergrundgeschichte.

Ende September 2009 erschien ein Remake der Entwickler Teardown mit dem Titel **Alien Assault**. Weder hat sich optisch etwas getan, noch änderte sich das Spielprinzip. Aus der Vogelperspektive steuern Sie Runde für Runde Ihre Soldaten durch die Gänge und verteidigen sich gegen die Angreifer. Dabei sollten Sie immer darauf achten, dass sich Ihre Helden gegenseitig schützen, sonst ist schnell „Game Over" angesagt.

Die Szenarien unterscheiden sich dabei lediglich in der Anordnung der verwinkelten Gänge. Vor allem in größeren Räumen kommt es oft zu Überfällen, weshalb Sie Ihre Leute nie trennen sollten. Denn bereits nach wenigen Treffern gehen die Space Marines zu Boden und je weniger Soldaten in Ihrer Einheit sind, desto weniger Chancen haben Sie.



Grafisch sollten Sie nicht viel erwarten. 2D-Labyrinthe und seltsam aussehende Sprite-Soldaten überlassen Ihrer Fantasie die Hauptarbeit. Trotzdem kommt ordentlich Spannung auf. Das Spielprinzip hat nichts von seinem Reiz verloren. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie das Spiel allerdings nicht auf unserer DVD. (ab) ❑

Info: www.teardown.se

Anzeige

FORTSETZUNG DEINES GREY WARDEN ABENTEUERS VON SEITE 5

Du bist im Heerlager in den Ruinen von Ostagar angekommen und hast vor dem Beitrittsritual der Wächter noch Gelegenheit für einen Streifzug. Was willst du tun?

- Deine elfischen Langfinger brauchen Übung. Mal sehen, ob sich im Lager jemand um sein Geld erleichtern lässt. Lies weiter unter: www.pcgames.de/elfe-a
- Selbst als Schurkin kannst du mit deinem Dolch nur wenig gegen die Dunkle Brut ausrichten. Deshalb suchst du dir eine neue Waffe. Lies weiter unter: www.pcgames.de/elfe-b





KOLLAGEN-EFFEKT | In unserem Special finden Sie nur die besten Mods zu den derzeit beliebtesten Spielen.

Die besten Mods der Leser-Charts

Von: Andreas Bertits

Was gibt es Schöneres, als zu den beliebtesten Spielen noch die besten Mods zu haben? Wir stellen Ihnen diese vor.

ANNO 1404

Diverse Mini-Mods

Anno 1404 ist seit etwa vier Monaten auf dem Markt. Und obwohl erst am 7. Oktober 2009 zwei Editoren für das Spiel veröffentlicht wurden, hat die Community bereits vorher erste Modifikationen gebastelt.

Diese wenigen Mini-Mods verändern Grafiken und Sounds oder nehmen Änderungen am Balancing vor. Wie etwa der Noria-Auffüllspoiler von Modder Borni, der dafür sorgt, dass die Kapazität der Wasserpumpe Noria steigt. Die kleine Noria fasst dann beim Auffüllen 5.500 und die große Noria 10.000 Liter Wasser.

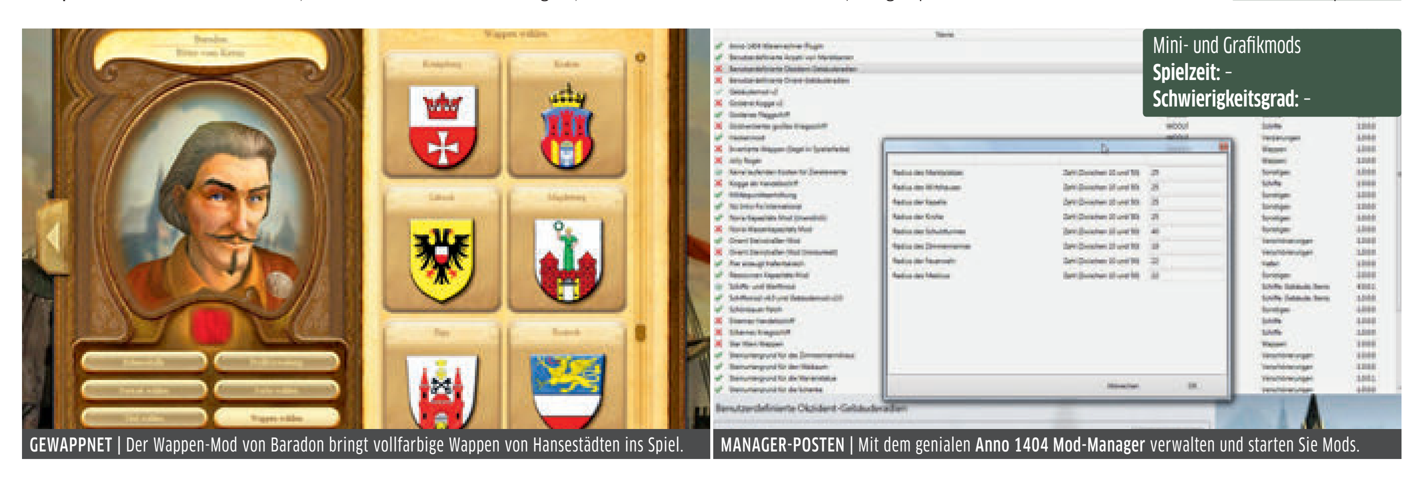
Eine weitere Mod von Borni ist der Schönbauer-Patch für Anno 1404, der Ihr Edelstein-Aufkommen erhöht. Wenn Sie bereits einige Steine besitzen, vermehren sich diese auf wundersame Weise. Wenn Sie Aktionen ausführen, für die es Edelsteine gibt, erhalten Sie statt der sonst üblichen 10 oder 20 Stück plötzlich 1.000 Edelsteine.

Die Anno 1404 Orient Steinstraßen-Mod von mrboese passt die Steinstraßen im Orient grafisch so an, dass sie nun besser zu den anderen Gebäuden passen.

Um sich zu entscheiden, ob Sie beim Bau einer Schänke einen Steinuntergrund oder einen originalen Sanduntergrund sehen wollen, installieren Sie die 1404-schenkemod von S.D./KingRaptor. Stummer Passivhandel von vommie schaltet einige der immer wiederkehrenden Sätze in Endlosspielen stumm. Ein Besuch von annozone.de lohnt sich immer, denn die Site bietet natürlich noch weitere Mods.

Dank der offiziellen Mod-Tools sind nun auch Szenarien und teilweise sogar neue Kampagnen in Arbeit, auf die wir bereits sehr gespannt sind! (mb)

Info: www.annopool.de



Mini- und Grafikmods
Spielzeit: -
Schwierigkeitsgrad: -

GEWAPPNET | Der Wappen-Mod von Baradon bringt vollfarbige Wappen von Hansestädten ins Spiel.

MANAGER-POSTEN | Mit dem genialen **Anno 1404 Mod-Manager** verwalten und starten Sie Mods.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 25 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

GUT GEZIELT | Nicht nur neue Rüstungen, wie dieser Stahlhelm, sondern auch neue Spezialeffekte bei den Schüssen sind Bestandteil von FOOK 2.

HEISS | Die Effekte der Plasma-Waffe wurden mit **FOOK 2** generalüberholt und sehen nun deutlich beeindruckender aus.

FALLOUT 3

FOOK 2

Die Modifikation **Fallout 3 Overhaul Kit 2 (FOOK 2)** krempelt Bethesdas Endzeit-Rollenspiel komplett um, angefangen von über 150 neuen Waffen bis hin zu überarbeiteten Effekten und Texturen – Sie werden **Fallout 3** nicht mehr wiedererkennen. Wenn Sie eine Waffe abfeuern, bemerken Sie auch die überarbeiteten Soundeffekte, die sich nun satter und realitätsnäher anhören. Passend zum abgedrehten Stil des Hauptspiels stapfen Sie nun auch in modischen Anzügen der 1950er-Jahre durch die Wüste. Hinzu kommen neue Effekte für Drogen und Medikamente sowie für Waffen.

Neue Spielelemente wie etwa das Aufsprengen von Türen sind natürlich auch Bestandteil der Mod. Um bei den Zerstörungen zu bleiben: Auch Flaschen und andere zerbrechliche Gegenstände können Sie nun kaputt machen. Außerdem zerlegen Sie Waffen und andere Objekte in ihre Einzelteile, um daraus mithilfe von „Rezepten" neue Gegenstände herzustellen. Da jedoch die Reparieren-Fertigkeit nicht mehr ganz so effektiv ist wie im ungemoddeten Hauptspiel, geht hierbei öfter etwas schief. Eine höhere Schadensabsorption verbessert aber Ihre Überlebenschancen im Spiel.

FOOK 2 ist so umfangreich, dass Sie die Mod in Aktion erleben müssen, um alle Einzelheiten zu sehen. Oft werden Sie sich fragen, ob ein Spielelement so auch im Hauptspiel vorhanden war oder ob es neu ist. Für Modder Daniel Schröder ist das nach eigener Aussage das größte Lob, das er bekommen kann. Aufgrund der vielen Änderungen, die sich so hervorragend in das Spiel einfügen, werden Sie nicht mehr ohne **FOOK 2** spielen wollen und sich fragen, warum die Entwickler nicht schon einige der Modifikationen ins ursprüngliche Spiel eingebaut haben. Aus diesem Grund gehört **FOOK 2** zu den derzeit besten und umfangreichsten Mods für **Fallout 3**. (ab) ❑

Info: www.fookunity.com

THE WITCHER

Entrapped und Wraiths of Quiet Hamlet

Hexer Geralt ist zurück und hat wieder mal alle Hände voll zu tun. Gleich zwei der derzeit interessantesten Fan-Abenteuer stellen wir Ihnen an dieser Stelle vor. In beiden müssen wieder schwere Entscheidungen getroffen, viele Personen befragt und garstige Monster besiegt werden.

In Entrapped verschlägt es Geralt in ein Gasthaus. Hier möchte er seine von den langen Wanderungen müden Knochen ausruhen. Doch natürlich kommt alles anders. Die Gäste benehmen sich seltsam, ein Mord versetzt alle in Angst in Schrecken und zu allem Überfluss verhindert ein Säureregen, dass Geralt diesen Ort verlassen kann. Daher bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als das Rätsel zu lösen. Wie bei **The Witcher** üblich, müssen Sie auch in **Entrapped** Entscheidungen treffen, die schwerwiegende Konsequenzen haben. Und was hat es mit dem gefährlichen Golem in einer kleinen Hütte und dem geheimnisvollen, von tödlichen Fallen übersäten Labyrinth im Brunnen auf sich? Zwar ist das Gebiet der Mod recht klein, doch dafür überzeugen die Charaktere, auf die Sie treffen, und die vielen kniffligen Rätsel, die es zu lösen gilt.

The Wraiths of Quiet Hamlet beginnt ähnlich wie **Entrapped**. Geralt erreicht ein verschlafenes Dorf und ist sich zunächst sicher, dass es hier für einen Monsterjäger wie ihn keine Arbeit gibt. Bald erfährt er aber, dass er damit völlig falsch liegt. Grauenvolle Geister suchen das Dorf heim. Nur durch Gespräche mit den Bürgern und harte Kämpfe kann er diese Herausforderung überleben. Optisch wunderschön gemacht, überzeugt **The Wraiths of Quiet Hamlet** auch mit einer spannenden Geschichte und gut geschriebenen Gesprächen der Nichtspieler-Charaktere. Nicht nur deshalb sollten Sie mit allen Bewohnern von Quiet Hamlet reden, denn nur durch Gespräche erhalten Sie die notwendigen Hinweise, um das Geheimnis zu lösen. (ab) ❑

Info: www.thewitcher.com/community/en/adventures



Einzelspieler-Mods
Spielzeit: ca. 4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

MYSTERIÖS | Geralt erreicht einen Raum voller Rüstungen. Das geheimnisvolle Licht stellt ein weiteres Rätsel dar.



GRAUSIG | Bei Nacht kämpft Hexer Geralt auf den Straßen von Quiet Hamlet gegen plötzlich auftauchende Wraiths.

GRAND THEFT AUTO 4

Weapon Realism Mod

Was könnte man am genialen GTA 4 noch verbessern? Neue Missionen lassen sich kaum realisieren. Dafür präsentieren die Modder derzeit neue Fahrzeuge, Waffen, Outfits oder Charaktere.

Eine der derzeit beliebtesten Mods für GTA 4 ist die Weapons Realism Mod von MattyDienhoff. Diese erhöht die Reichweite aller Waffen deutlich, sodass Sie Gegner nun auch treffen können, wenn sie in Sichtweite kommen. Bisher musste man Feinde erst nah an sich herankommen lassen, um sie treffen zu können. Magazine der Waffen enthalten jetzt auch mehr Munition und der Schaden von einigen Schießeisen wurde ebenfalls erhöht. Zudem verbessert die Mod die Zielgenauigkeit und erhöht die Feuerrate. Mit der Weapons Realism Mod spielt sich GTA 4 gleich ganz anders. (ab) ❑

Info: www.moddb.com/mods/weapon-realism-mod



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

ZIEL GENAU | Mit den überarbeiteten Waffen können Sie Gegner nun auch aus größerer Entfernung treffen. Zudem machen die Waffen mehr Schaden.



Grafik-Mod
Spielzeit: -
Schwierigkeitsgrad: -

DETAILREICH | Im Gespräch mit Richard können Sie nun die extrem feinen und detaillierten Texturen sehen.

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Texturenpatch

Ein unbestreitbarer Vorteil von PC-Spielen ist die Möglichkeit, Mods zu diesen zu entwickeln. Während Spieler auf Konsolen etwa mit der ihnen präsentierten Grafik leben müssen, machen sich findige Modder am PC daran, alles aus den High-End-Computern herauszukitzeln und erschaffen eigene Texturen.

Für das Rollenspiel Divinity 2: Ego Draconis legte sich Modder MasterOfDarkness ins Zeug und erschuf den Texturenpatch. Über 1 Gigabyte ist sein Werk groß und peppt die Texturen im Spiel dermaßen auf, dass Sie es nicht mehr ohne die Mod spielen wollen. Enorm detailliert sehen Landschaft, Personen und Objekte aus – sogar aus der Ferne. Im Vergleich dazu wirken die Originaltexturen matschig und unscharf. Allerdings fordert die Grafikpracht ihren Tribut: Nur mit einem High-End-PC erleben Sie ein generalüberholtes und ruckelfreies Divinity 2. (ab) ❑

Info: www.moddb.com/mods/ego-dragonis-divinity-2-texturen-mod

MASS EFFECT

Character-Mod

Im Science-Fiction-Rollenspiel Mass Effect können Sie Ihren Helden Commander Shepard nach eigenen Wünschen gestalten. Aussehen und Fähigkeiten liegen in Ihrer Hand. Doch eines können Sie nicht: Shepard zu etwas anderem machen als einem Menschen. Dies ändert sich mit der Character-Mod.

Mit dieser Modifikation ist es möglich, das Charaktermodell von Commander Shepard durch das eines seiner Kameraden zu ersetzen. Wollten Sie also schon immer als mächtiger Kroganer durch die Welt reisen, wählen Sie das Modell von Wrex. Zudem stehen noch die Außerirdischen Tali, Garrus und Liara sowie die Menschen Ashley und Kaidan Jenkins zur Verfügung. Achten Sie aber zur Installation unbedingt auf die Readme-Datei auf unserer DVD! Die Mod funktioniert sowohl mit neu gestarteten Spielen als auch mit alten Spielständen. (ab) ❑

Info: www.the-mass-effect.de



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

AUSSERIRDISCH GUT | Commander Shepard läuft dank der Character-Mod als Kroganer durch die Gegend. Hier wird das Modell von Wrex genutzt.



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: ca. 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

ÜBERFALL! |Auf der Brücke des Tankers springen Horden an gruseligen Zombies auf die Gruppe Überlebender zu, die sich mit allen Mitteln wehrt.

LEFT 4 DEAD

Dark Blood

Legt man die Lesercharts zugrunde, hätte an diese Stelle eigentlich Overlord 2 gehört. Da es für das Action-Rollenspiel jedoch noch keine Mods gibt, finden Sie hier eine neue Kampagne für Left 4 Dead, das sich in den Mehrspieler-Charts befindet.

Geschafft! Eine kleine Gruppe von Zivilisten hat die Invasion der Zombies überlebt und konnte mit einem Boot auf das Meer fliehen. Aber wie bleibt man auf dem Wasser am Leben? Glücklicherweise kommt ein Tankschiff in Sicht, auf welches sich die Helden retten. Dass hier keine Menschenseele auf sie wartet, hat allerdings nichts Gutes zu bedeuten.

Dark Blood von CastorJudo besteht aus zwei Levels, in denen Sie den Motor des Tankschiffes wieder anwerfen und eine Ölplattform erreichen müssen, auf der ein Hubschrauber wartet. Klar, dass die Zombies etwas dagegen haben. (ab) ❑

Info: www.l4dmods.com



STROMBERG
DIENSTAGS AB 3.11. // 22:15

Die neue Staffel.

Die gesamte 4. Staffel und viele Extras
ab 6. Nov. als Limited Edition auf DVD!

ProSieben.de

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

EMPIRE: TOTAL WAR

Pro Gloria et Patria

Mit der Mod Pro Gloria et Patria erleben Sie ein **Empire: Total War**, das Sie so noch nicht gespielt haben. Derart viele Änderungen wurden am Spiel vorgenommen, dass es fast schon ein komplett neuer Titel ist.

Modder Pikas53 hat in Zusammenarbeit mit MECH_Donald die Fraktion der Preußen komplett verändert und Einheiten des 30-jährigen Krieges integriert sowie die Reichweite der Waffen erhöht, die Bewaffnung von Schiffen verändert und das Erfahrungspunktesystem der Einheiten überarbeitet.

Die Bombenwerfer aufseiten der Preußen wurden durch Grenadiere ersetzt, die recht stark sind und schneller als andere Soldaten feuern können. Aufgrund dieser Stärke wurde die Anzahl der Einheiten, die Sie kommandieren dürfen, limitiert. Zudem ist es in der Kampagne nun wesentlich schwieriger, bestimmte Technologien zu erforschen.

Auch die künstliche Intelligenz der Soldaten überholte Pikas53 komplett, sodass sich diese nun anders verhalten. Eine der auffälligsten Änderungen ist die Erhöhung der Spielzüge auf vier pro Jahr. Während es im Hauptspiel nur Sommer und Winter gab, bevor das Jahr vorbei war, haben Sie nun anhand der vier Züge mehr Möglichkeiten, Ihre Armeen zu positionieren. Dadurch wird das Spiel schneller und auch taktischer.

Pro Gloria et Patria ist eine beeindruckende Mod, die sehr viel am Hauptspiel ändert. Achten Sie aber darauf, dass Mods nicht mehr mit der aktuellen Version 1.5 von **Empire: Total War** kompatibel sind. Die Mod-Community arbeitet derzeit fieberhaft an einer Lösung. Bis dahin sollten Sie vermeiden, das Spiel zu patchen! (ab) ❑

Info: www.twcenter.net



AUF SIE MIT GEBRÜLL | Panduren treffen auf dem Schlachtfeld mit den Freikorps-Grenadieren zusammen. Es kommt zum Nahkampf.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 30 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

NEBEL DES GRAUENS | Die Schweden rücken im Dunst der Explosionen immer weiter auf die Preußische Armee vor.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Frontlines 5.01

Satte 22 neue Spielmodi (darunter Nuke, Spy, Hill, VIP, Warth und viele mehr) und 11 neue Waffen integriert Freddy Hajas Mod **Frontlines** in **Call of Duty 4: Modern Warfare**.

Herausragendstes Spielelement von **Frontlines** ist der Modus War Server. Mit diesem nehmen Sie auf einem Server an einem groß angelegten virtuellen Krieg teil. Darin geht es nicht nur darum, den Feind zu eliminieren. Vielmehr handelt es sich um eine Art Kampagne, in der Sie unterschiedliche Ziele erfüllen müssen. Etwa eine Stellung halten oder den Kommandanten beschützen. Dieser Krieg kann Tage, Wochen oder Monate dauern.

Die Spielpartien bestimmt ein „intelligenter Server", der die Karten, Spielmodi, Waffen und Regeln selbst festlegt. Neue Medic- und Ranking-Systeme, sowie unzählige kleinere Änderungen machen **Frontlines** zu etwas ganz Besonderem. (ab) ❑

Info: www.mods.hajas.org



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

ERWISCHT! | Der gegnerische General wurde aufgespürt. Erschießen Sie ihn, hat Ihre Partei die Spielrunde gewonnen.



Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

HÄUSERKAMPF | In einer futuristischen Stadt auf dem Mars kommt es zu einem Schusswechsel zwischen Angreifern (links) und Verteidigern.

CIVILIZATION 4

Mars, Now!

Mars macht mobil! In der Mod **Mars, Now!** von The J fliegen Sie zum Roten Planeten, um diesen zu erobern. Aber natürlich sind Sie dort nicht alleine. Andere Zivilisationen folgen Ihrem Beispiel, was schnell zu Auseinandersetzungen führt.

Für Mars, Now! wurde das komplette Szenario von **Civilization 4** geändert. Nicht nur die Landschaft erinnert mit roten Dünen an den Mars. Da Sie bereits im Raumfahrt-Zeitalter beginnen, gibt es entsprechend andere Technologien, etwa riesige Kampfroboter und dicke Raumgleiter.

15 Völker stehen beim Kampf um den Mars zur Wahl. Neue Religionen und Rohstoffe gehören ebenfalls zu den Änderungen der Mod, genau wie noch nie gesehene Gebäude. Am Spielprinzip ändert sich nichts. Noch immer bauen Sie Ihre Zivilisation aus, treiben Handel oder führen Krieg mit den anderen Völkern, um zum Alleinherrscher zu werden. (ab) ❑

Info: www.civfanatics.com

SASSENBACH.DE

Parkplatz?



Oder Panzerübungsplatz?

Hier findet jeder das passende Auto.

Täglich über 1,8 Millionen Angebote online verfügbar

www.autoscout24.de

AUTO
SCOUT 24



WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE
PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER
xmx empfiehlt Original Windows® 7





DAS SCHNELLSTE NOTEBOOK DER WELT



- Intel® Core™ 2 Extreme QX9300
- 8192 MB DDR3 Speicher PC3-8500
- 2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M SLI
- 1500 GB SATA Festplatte, 5.400 U/min.
- Blu-Ray Brenner
- WLAN, HDMI, Webcam, Bluetooth, E-SATA
- Windows® 7 Ultimate

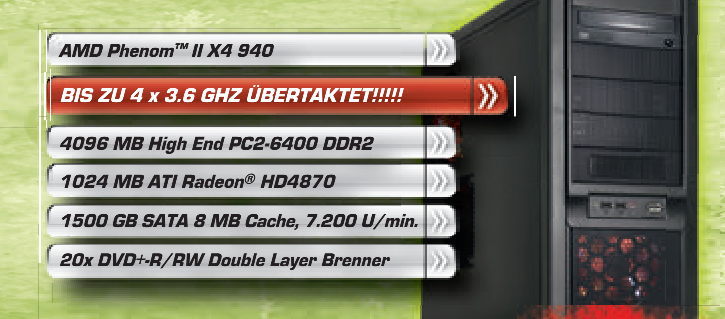
3999 €
oder schon ab 74,87 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Pentium® Prozessor E5300
- BIS ZU 2 x 3.4 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB High End PC2-6400 DDR2
- 2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce® 9800GT
- 500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

699 €
Oder schon ab 16,26 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 54 Monaten



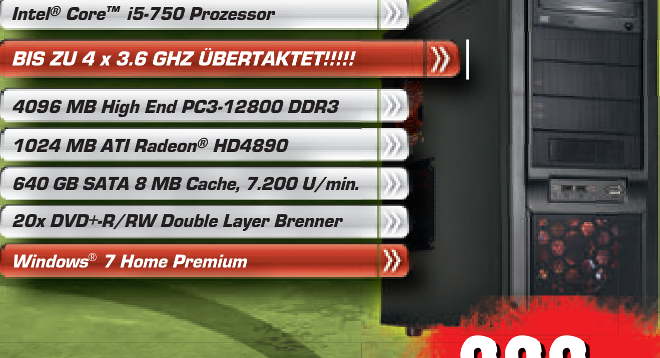


- AMD Phenom™ II X4 940
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB High End PC2-6400 DDR2
- 1024 MB ATI Radeon® HD4870
- 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

769 €
Oder schon ab 16,48 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 60 Monaten







- Intel® Core™ i5-750 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB High End PC3-12800 DDR3
- 1024 MB ATI Radeon® HD4890
- 640 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- Windows® 7 Home Premium

999 €
Oder schon ab 18,70 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten





- Intel® Core™ i7-920 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB High End PC3-12800 DDR3
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
- 500 GB SATA 8MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

1249 €
Oder schon ab 23,38 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.** 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %.

(01801) 99 40 41

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)



WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1)]

xmx empfiehlt Original Windows® 7

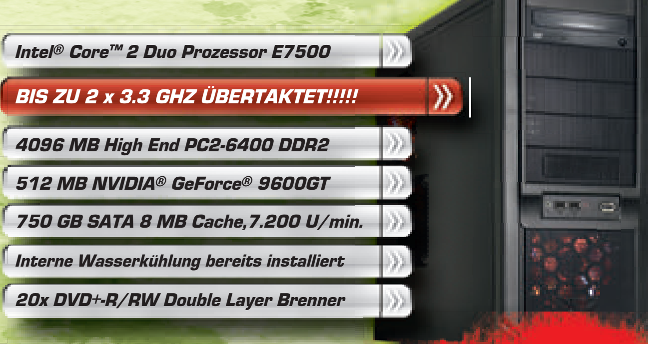




- Intel® Core™ i7 920 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 6144 MB High End PC3-12800 DDR3
- 2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
- 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- Windows® 7 Home Premium



1799 €
oder schon ab 33,68 € mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

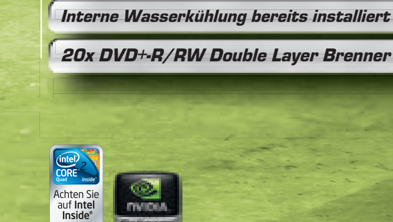


- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7500
- BIS ZU 2 x 3.3 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB High End PC2-6400 DDR2
- 512 MB NVIDIA® GeForce® 9600GT
- 750 GB SATA 8 MB Cache,7.200 U/min.
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner





599 €
Oder schon ab 17,07 € mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 42 Monaten



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9400
- BIS ZU 4 x 3.2 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB High End PC2-6400 DDR2
- 896 MB NVIDIA® GeForce® GTX 275
- 1000 GB SATA 16 MB Cache,7.200 U/min.
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner



899 €
Oder schon ab 16,83 € mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- AMD Phenom™ II X4 955 Black Edition
- BIS ZU 4 x 3.8 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 8192 MB High End PC3-12800 DDR3
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
- 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

1199 €
Oder schon ab 22,44 € mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

- Intel® Core™ i7-975 Extreme Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.0 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 12288 MB High End PC3-12800 DDR3
- 2 x 1792 MB NVIDIA® GeForce® GTX 295
- 4000 GB SATA 16 MB Cache,7.200 U/min.
- Blu-Ray Brenner
- Blu-Ray ROM / DVD-RW
- Windows® 7 Ultimate

SLI



3399 €
Oder schon ab 63,64 € mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
Windows® 7 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

HALF-LIFE 2

Strider Mountain

Strider kennt eigentlich jeder Spieler von **Half-Life 2**. In der umfangreichen Modifikation **Strider Mountain** deckt die Rebellion auf, dass die staksenden Riesenkämpfer in einem Berg hergestellt werden – dem Strider Mountain, wie ihn die Rebellen passend nennen. Also steigen Sie als Gordon Freemann wieder in die Kampfstiefel und versuchen, in die Produktionsstätte einzudringen und sie zu zerstören.

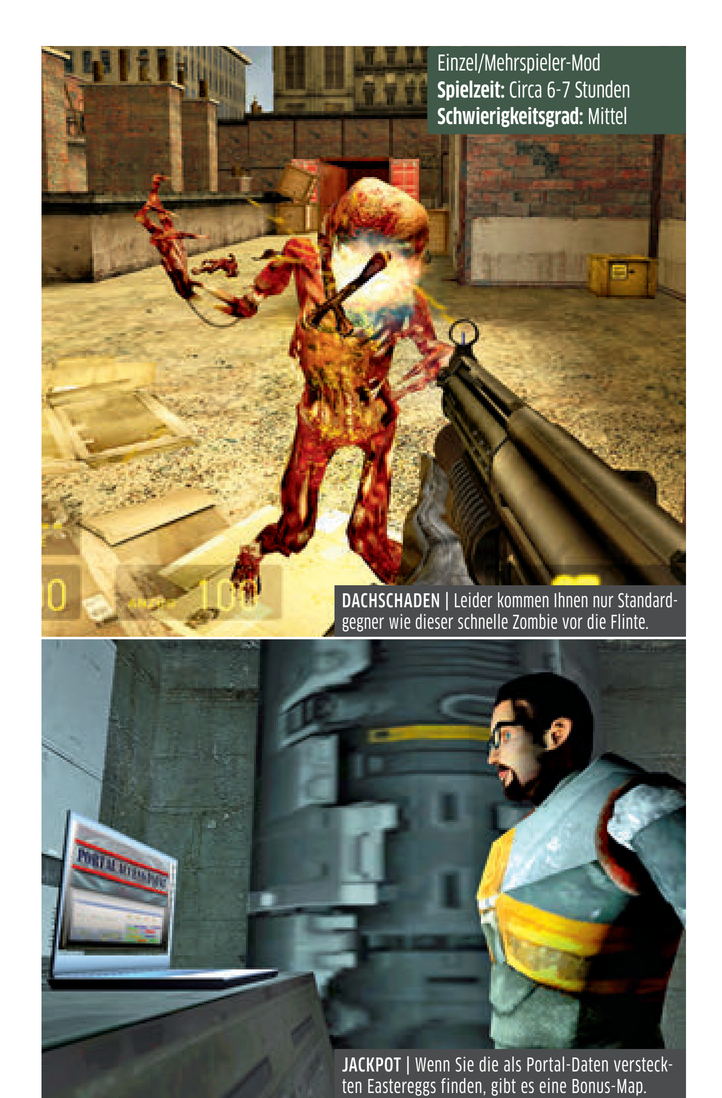
Mit diesem Akt der Verzweiflung wollen die Rebellen das Ruder im Kampf gegen die Combine noch herumreißen, denn das Kräfteverhältnis hat sich gerade wegen der riesigen Kampfmaschinen und deren gewaltiger Feuerkraft zu ihren Ungunsten verschoben. Blöderweise geht schon bei Ihrer Anreise alles schief. Der Funkkontakt bricht ab und Sie verlieren fast Ihre komplette Ausrüstung.

Die einzige Waffe, die Sie anfangs haben, zeugt davon, wie detailreich die Modder beim Umbau der Waffen von **Half-Life 2** zu Werke gegangen sind. Auf dem Eispickel erkennen Sie jede Zacke, Niete und sogar einen Schriftzug der Mod. Die Modder haben das gesamte Waffenarsenal so überarbeitet, dass zig neue Bleispritzen samt entsprechenden Sounds zur Wahl stehen. Außerdem bekommen Sie neue Zwischensequenzen und Musik auf die Lauscher.

Sie kämpfen sich vom Fuß des Berges über ein Basis-Camp und einen Vorposten bis hinauf auf die Spitze des Berges in etwa zehn Kilometern Höhe. Dort gelangen Sie über von Feinden gespickte Tunnel in die unterirdische Anlage, um schließlich an der Strider-Quelle zuzuschlagen. Die Flucht vom Berg ist mindestens genauso actionreich wie der Weg hinauf.

Vorbildlich ist das Zusatzmaterial zur Mod. Die Macher liefern nicht nur eine Karte der Spielwelt, sondern stellen auch einen Online-Walkthrough zur Verfügung, in dem Sie nachschlagen können, falls Sie einmal nicht weiterkommen. Außerdem sind ab dem sechsten der insgesamt 17 Levels Eastereggs (Portal-Daten) versteckt, die eine Bonus-Karte freischalten. (mb) ❑

Info: www.stridermountain.com



Einzel/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 6-7 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

DACHSCHADEN | Leider kommen Ihnen nur Standardgegner wie dieser schnelle Zombie vor die Flinte.

JACKPOT | Wenn Sie die als Portal-Daten versteckten Eastereggs finden, gibt es eine Bonus-Map.

VENETICA

Mega-Texturen-Mod

Modder Dustin Lessner aka The Master of Darkness ist für PC-Games-Leser kein Unbekannter. Wir stellten bereits seine Highres-Texturen-Mods für **The Witcher** und auch **Divinity 2: Ego Draconis** vor.

Dieses Mal hübscht der Deutsche **Venetica** mit neuen Pixeltapeten auf. Seine **Mega-Texturen-Mod** für das Action-Rollenspiel ist satte 4,9 Gigabyte groß und tauscht alle 3.521 Texturen des Spiels gegen höher aufgelöste aus. Nach der Installation der Fan-Erweiterung erstrahlen nicht nur die Levels, sondern auch Charaktere, Items und Objekte in neuem Glanz. Allerdings ist dann ein Quadcore-Prozessor Pflicht! (mb) ❑

Info: www.moddb.com/mods/venetica-mega-texturen-mod



Grafik-Mod
Spielzeit: -
Schwierigkeitsgrad: -

DETAILVERBESSERUNG | Vor allem Häuserwände, Böden und Holzstrukturen sind feiner dargestellt.

MAX PAYNE 2

Absent Grave

Nach der Installation der Mod **Absent Grave** für **Max Payne 2** wählen Sie aus vier Levels, in denen Sie sich gegen immer neue Wellen von Zombies wehren müssen.

Die Karte Fairfield Estates spielt auf einem freien Außengelände mit Parkplätzen und Häuschen. Während die **Residenz** aus düsteren und verwinkelten Räumen besteht, stiefeln Sie in den **Red Square Offices** zwischen Schreibtischen umher und kämpfen auf **North Star Chapel** zwischen Kirchenbänken.

Neu sind die Waffen und Animationen, eine überarbeitete Spielfigur, frische Zombies und eine Kameraführung ähnlich wie in **Resident Evil 4**. (mb) ❑

Info: www.moddb.com/mods/absent-grave



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Variiert
Schwierigkeitsgrad: Schwer

BALLERMANN | Der überarbeitete Protagonist glänzt mit frischen Animationen und nutzt neue Waffen.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

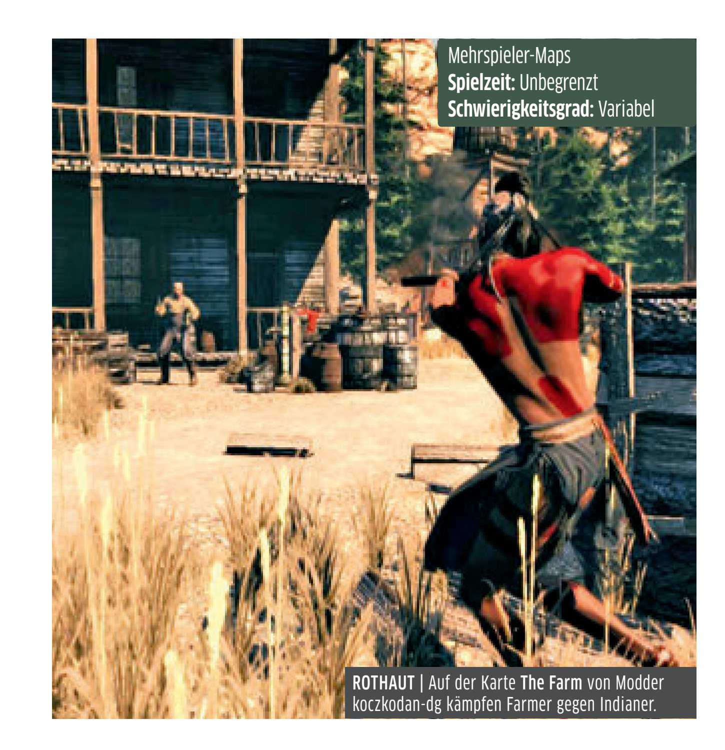
Mehrspieler-Karten

Sie haben den Aztekenschatz gefunden, die McCall-Villa wieder aufgebaut und kennen auch schon alle originalen Mehrspielerkarten des Western-Shooters in- und auswendig? Dann wird es Zeit für frisches Mehrspielerfutter, oder? Bei Redaktionsschluss Mitte Oktober tummelten sich auf der offiziellen Moddingsite www.cojmodding.com bereits mehr als 50 Karten im Download-Pool. Eine komfortable Suchfunktion erlaubt auch die direkte Suche nach den einzelnen Spielmodi.

An der Karte Banditos, die der aus **Star Wars** bekannten Stadt Tatooine ähnelt, hat Modder Tassanee drei Tage gebastelt. Zwischen zwei und zwölf Spieler messen sich darauf in den Modi Shootout, Posse, Manhunt und Wanted.

Henry666 stellt **Fiesta Mexicana** vor, auf der sich bis zu zwölf Spieler in allen Spielmodi messen. Die Kämpfe werden in einer kleinen Stadt ausgetragen, deren heiß umkämpftes Zentrum eine alte Villa ist. Mit der Map **Crash COJ2 Edition** kredenzt Modder koczkodan-dg außerdem ein sehr gelungenes Remake der bekannten **Call of Duty 4**-Map. Neben neuen Karten bietet die Website auch die offiziellen Mod-Tools an. (mb) ❑

Info: www.cojmodding.com



Mehrspieler-Maps
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

ROTHAUT | Auf der Karte **The Farm** von Modder koczkodan-dg kämpfen Farmer gegen Indianer.

CRYSIS

Red Mesa

Die Einzelspielerkarte von Viktor „Florry" Söderström spielt in dem aus dem **Half-Life**-Szenario bekannten Unternehmen Black Mesa mit Hauptsitz im amerikanischen New Mexico. Auch im Mod-Pendant **Red Mesa**, das auf der CryEngine 2 basiert, geht es um futuristische Experimente.

Dabei hat die Erstellung des Nano Suits höchste Priorität. Und Sie sind der Glückliche, der den Prototypen ausprobieren darf. Er sorgt dafür, dass Sie sich schneller bewegen und schwere Gegenstände anheben können. Als das Experiment aus dem Ruder läuft, werden Sie plötzlich zum Gejagten und müssen versuchen, den Gebäudekomplex lebend zu verlassen. Der Schwerpunkt der Mod liegt dabei auf Kämpfen in Innenlevels, aber es sind auch einige Außenbezirke vorhanden. (mb) ❑

Info: http://redmesa.hitart.com



KAWUMM | Explosionen wie diese sehen im **Crysis**-Gewand natürlich richtig spektakulär aus.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

STEPPENWOLF | Neben Innenlevels geht es auch in (einigen wenigen) Außenarealen zur Sache.

Anzeige

FORTSETZUNG DEINES GREY WARDEN ABENTEUERS VON SEITE 5

DRAGON AGE ORIGINS

Du bist mit dem Wächter Duncan in Ostagar angekommen. Bevor das Beitrittsritual beginnt, hast du noch etwas Zeit zur Verfügung. Was willst du tun?

- Als Magierin erscheint dir das Ritual der Wächter sehr suspekt. Du beschließt deshalb, mehr darüber herauszufinden. Lies weiter unter: www.pcgames.de/magierin-a
- Du kannst kaum abwarten, den Grauen Wächtern zu helfen, und bittest Duncan um eine erste Aufgabe. Lies weiter unter: www.pcgames.de/magierin-b



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6,90 € Nachnahmegebühr.

one empfiehlt Original Windows® 7



Intel® Core™2 Quad Q8400

- Betriebssystem: Windows® 7 Home Premium
- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8400 (4 x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR2-RAM 800 MHz (PC2-6400)
- Mainboard: 4CoreN73PV-HD720p R1, nForce 630i
- Festplatte: 500 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 896 MB NVIDIA® GeForce® GTX 260
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550 W BeQuiet Xigmatek Midgard
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 2 x PCI, 1 x PCI-E x16 x1, DVI-D/HDMI, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4 x SATA2/Raid, Front USB

699.- €
oder Finanzkauf [2] ab 16,26 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate
Art-Nr. 7704

Intel® Core™2 Quad Q8400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8400 (4 x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR2-RAM 800 MHz (PC2-6400)
- Mainboard: 4CoreN73PV-HD720p R1, nForce 630i
- Festplatte: 750 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 512 MB NVIDIA® GeForce® 9600GT
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 500 W DEPO Ego
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 2 x PCI, 1 x PCI-E x16 x1, DVI-D/HDMI, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4 x SATA2/Raid, Front USB

499.- €
oder Finanzkauf [2] ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate
Art-Nr. 7718



AMD Phenom™ II X4 945

- Betriebssystem: Windows® 7 Home Premium
- Prozessor: AMD Phenom™ II X4 945 (4 x 3.0 GHz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR3-RAM Double Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P, AMD 790X
- Festplatte: 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 2 x 1024 MB ATI Radeon® HD4890
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700 W BeQuiet Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 2 x PCI, 2 x PCI-E x16, 3 x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6 x SATA2/Raid, Head USB

1199.- €
oder Finanzkauf [2] ab 22,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7705



Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4 x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144 MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Gigabyte GA-EX58-UD3R, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 1792 MB NVIDIA® GeForce® GTX 295
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700 W BeQuiet Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 2 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x4, 2 x PCI-E x1, (SLI Ready) 2 x PCI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 8 x SATA2/Raid, Head USB

1399.- €
oder Finanzkauf [2] ab 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7473

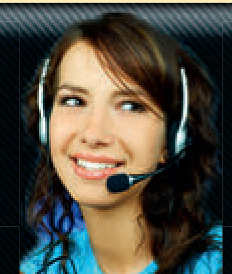


Intel® Core™ i7-950

- Prozessor: Intel® Core™ i7-950 Prozessor (4 x 3.06 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144 MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe V2, Intel® X58 Chipsatz inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850 W Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 2 x PCI, 3 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2 x Gigabit LAN, 6 x SATA2/Raid, E-SATA, Head USB

1999.- €
oder Finanzkauf [2] ab 37,42 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7549

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Windows® 7 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20 Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18 Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?

Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!







15,6" (39,6 cm) WXGA Glare Type Display mit LED Backlight (1366 x 768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, 2.0 HD Audio, 4 x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2,0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

599.- € oder Finanzkauf 2) ab 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
Art-Nr. 7682



15,6" (39,6 cm) WXGA Glare Type Display mit LED Backlight (1366 x 768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, 2.0 HD Audio, 4 x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2,0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

749.- € oder Finanzkauf 2) ab 16,05 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
Art-Nr. 7614



15,6" (39,6 cm) HD+ Wide Type Display mit LED Backlight (1600 x 900 Pixel), Gigabit LAN, 4 x USB 2.0, Bluetooth, E-SATA, 56k Modem, 7.1 HD Audio, DVI, HDMI, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, 2,0 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N

1499.- € oder Finanzkauf 2) ab 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7703



17" (43,2 cm) WUXGA Glare Type Display (1920 x 1200 Pixel), Gigabit LAN, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, E-SATA, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, 3 x USB 2.0 HDMI, DVI, 2,0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1649.- € oder Finanzkauf 2) ab 30,87 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7635

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Windows® 7 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

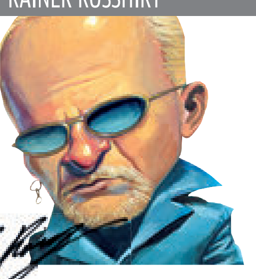


www.one.de

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Um die Anzahl meiner Leser zu maximieren, will ich heute das Effektivste überhaupt tun: In dieser Kolumne geht es nur um Sex!“

Nie zuvor in der Geschichte der Menschheit hat man sich so intensiv mit Sex beschäftigt wie heute. Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel, zum Beispiel wenn das Internet mal wieder streikt. Sex kann aber auch die Ursache für viele Probleme sein! Darum schreibe ich auch diese Zeilen, denn wenn Sie diese Kolumne lesen, haben Sie wenigstens ein paar Minuten zu tun, können sich nicht mit Sex befassen und haben somit auch kein Problem.
Schon seit es die Menschheit gibt, war Sex nicht nur dazu da, den Fortbestand zu sichern. Man zog sich zurück, hatte Spaß zusammen und dachte nicht viel darüber nach. Man musste weder Vermögen haben noch sonderlich viel dafür lernen. Es wurde nie langweilig und bot auch für die langen Winternächte genug Abwechslung. Dass dabei immer wieder ein Baby als Nebenprodukt anfiel, nahm man in Kauf, auch wenn man den zusätzlichen Esser ja mit ernähren musste und dadurch notgedrungen etwas weniger Zeit für die Sache an sich hatte. Ab dem siebten Kind hatte es sich dann eh erledigt und man suchte sich ein anderes Hobby. Aber bis zu diesem Zeitpunkt war alles schön, gut und meist auch lustig. Zumindest in unserem Kulturkreis hat sich das gründlich gewandelt, als eines Tages ein Typ mit Steinplatten vom Berg herunterkam und allen den Spaß daran verdarb. Daran sollte sich viele Jahrhunderte nichts ändern. Selbst im Mittelalter war diesbezüglich sprichwörtlich tote Hose angesagt. Ritter, die etwas auf sich hielten, pflegten die Minne und zurückhaltende Ritterlichkeit, was damals von bösen Zungen auch als Interesselosigkeit bezeichnet wurde. Natürlich war Sex vor der Ehe undenkbar. Kam es denn dann bei einem Ritter zu … äh … Hitzewallungen, musste er sogleich danach auch los, um seine Holde zu beeindrucken. Einen Drachen zu töten war damals die adäquate Methode. Drachen waren zu der Zeit noch keine gefährdete Spezies, da ja nur verheiratete Ritter Sex haben durften. Während der Phase der Verlobung musste sich ein Rittersmann in Zurückhaltung üben und durfte dem Drachen vielleicht ein paar blaue Flecken beibringen. Ganz und gar ungebundene Ritter hatten es schwer und es wurde berichtet, dass sie sich höchstens anmaßen konnten, das Gemälde eines Drachen zu beschimpfen. Natürlich gab es auch damals schon Zeitgenossen, die das alles nicht mitmachen wollten und auch nichts gegen Drachen hatten. Sie gingen in den Untergrund, hielten sich von Weib und Drachen fern und erlangten eine gewisse Berühmtheit als rosa Ritter, aber das ist eine ganz andere Geschichte. Bisweilen fanden sich Ritter auch zu Turnieren zusammen. Aus den gleichen Antriebsgründen – nur ohne Drachen! Das moderne Gegenstück zu solch einem Turnierplatz wäre somit eigentlich der Ballermann: Eine Horde paarungswilliger Kraftprotze hechelt um vereinzelte Frauen herum, die von magischen Tränken zu geschwächt zum Fliehen sind und in einer Art Duldungsstarre verharren. Statt Minnesang steht irgendein Bekloppter auf einem Podest und brüllt etwas ins Mikrofon, was ich früher nur aus meiner Bundeswehrzeit kannte. Ich will jetzt nicht altmodisch wirken, aber die Drachen wären mir lieber.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Quiz

„Das aktuelle Gewinnspiel ist sehr einfach.“

Hallo Rossi,

das aktuelle „Wer bin ich?“-Gewinnspiel ist sehr einfach. Es handelt sich natürlich um Robert Horn. Seine Koteletten sind einfach unverkennbar. Dass er Spieleredakteur ist, muss ich da eigentlich schon gar nicht mehr erwähnen. Sollte ich der glückliche Gewinner sein, schicken Sie den Gewinn doch bitte an folgende Adresse …

Michael Grabinger

Dass das Quiz sehr einfach war, war auch Absicht von mir, um die Leser nicht zu demotivieren. Dafür ist die heutige Ausgabe eine ziemlich harte Nuss. An dieser Stelle gebe ich dazu sogar einen Tipp: Die gesuchte Person ist weiblich! Überrascht war ich allerdings, woran unsere Leser unsere Redakteure erkennen. Vor deiner E-Mail wusste ich nicht einmal, dass Kollege Horn überhaupt Koteletten hat! Eine Leserin hat ihn sogar an seinem Po erkannt. Ich war mir zwar vorher recht sicher, dass er einen hat, wollte mich aber nie näher damit befassen. Ich brauchte eine ganze Stunde Yoga, um das Bild aus meinem Kopf zu verbannen, damit ich wieder feste Nahrung zu mir nehmen konnte.

Äußerlichkeiten

„Ich wollte Sie mal darauf hinweisen, dass Sie in keinerlei Klischee passen.“

Sehr geehrter Herr Rosshirt (oder, wie wir Ösis sagen würden, Dere Rossi)!

Ich wollte Sie mal darauf hinweisen, dass Sie in keinerlei Klischee passen. Ihre gepflegte Ausdrucksweise stimmt mit Ihrem sehr rockigen Erscheinungsbild nicht überein! Mir ist aufgefallen, dass Sie in den letzten Ausgaben auf Ihr

ROSSIS RACHE AN **DEM LESER**

Rossi: Lieber Leser,
wieder einmal nutze ich diesen Platz, um nicht irgendwen, den du eh nicht kennst, sondern dich (ja – genau dich!) anzusprechen. Wie du eigentlich wissen solltest (wenn nicht, dann schäm dich), fand letzten Monat auf unserer Internetseite im Forum eine Fragestunde mit der Redaktion statt. Ich will da jetzt nicht im Detail darauf eingehen und du kannst es ja auch selbst nachlesen. Den Vorschlag eines Lesers fand ich aber zu gut, um ihn in Vergessenheit geraten zu lassen! Er regte uns an, uns auch ein wenig um Fan-Art zu kümmern. Viele von euch werden schon einmal ein Video, ein Bild, ein Musikstück, eine Bastelarbeit und dergleichen rund um unser liebstes Hobby, den Computer und Computerspiele, gemacht haben. Wenn diese Kunstwerke nun aber im stillen Kämmerlein oder auf einer privaten Festplatte vor sich hinschimmeln, haben andere nichts davon und auch das eigene Ego bekommt natürlich nicht den Zuspruch, den es gerne hätte. Und an dieser Stelle komme nun ich ins Spiel! Schick mir dein Meisterwerk und ich sorge dafür, dass es auf pcgames.de der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird und du endlich deine zehn Minuten Ruhm abgreifen kannst. Wenn eine nennenswerte Anzahl an Zusendungen zusammenkommt, wäre auch eine Art „Oscarverleihung“ denkbar. Also? Worauf wartest du noch? Solltest du noch Fragen dazu haben – du kennst meine E-Mail Adresse.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Lieblingswort, welches „rudimentär" lautet, immer häufiger verzichten, was ich sehr schade finde! Für Ihre Mobilität würde ich einen Pontiac Trans Am empfehlen, da ich finde, dass der Jeep nicht zu Ihrem Style passt.

Freundliche Grüße aus dem Ösiland!
locamoca

PS: Ich hoffe, Sie bleiben uns noch lange erhalten, da die PC Games ohne Ihre Seiten nicht mal die Hälfte wert wäre!

Und dabei gebe ich mir so große Mühe, den Klischees gerecht zu werden. Aber wenn das nicht funktioniert, kann ich dennoch damit leben. Ich habe mir übrigens einen zeitweiligen Verzicht auf „rudimentär" auferlegt. Nicht dass ich das Wort nicht mehr mögen würde, aber wie alles werden auch Wörter sehr schnell schal und geschmacklos, wenn man sie zu oft verwendet. Geschmacklos finde ich übrigens auch Ihre Empfehlung bezüglich meines Automobils. Nicht nur, dass mir niedrige Wagen bauartbedingt nicht zusagen, wobei ich hier meine Bauart, nicht die der Wagen meine, auch denke ich, dass ein Typ wie ich in einem Sportwagen kein stimmiges Gesamtbild ergibt. Von dynamischer, schlanker Linienführung und Sportlichkeit kann ja auch bei mir keine Rede sein. Ich bin kein Hektiker – was soll ich also mit einem schnellen Auto? Der geringe Nutzwert eines Sportwagens bei Regen, Schnee und anderen Widrigkeiten sagt mir zudem gar nicht zu. Und falls ich mal etwas transportieren will, ist ein etwas … äh … ausladender Wagen auch besser geeignet. So schmeichelhaft wie Ihr Zusatz auch für mich ist, so falsch ist er dennoch. Ohne mich wäre die PC Games ziemlich genau 2,7 Prozent weniger wert. Sie können gerne nachrechnen.

Besuch

„Da bist du platt, was?"

Hey Rossi,

soll ich dich mal in deiner Wohnung in der Wallensteinstraße besuchen? Da bist du platt, was? Wenn du also in nächster Zeit einen roten 50er-Roller sehen solltest, bewaffne dich lieber. Nicht dass ich irgendwie gewalttätig werden würde, nein, um mich von dir fernhalten zu können.

Also bis dann: Andi

Ja, da bin ich jetzt wirklich platt. Ich habe vorher gar nicht gewusst, dass ich eine Wohnung in der Wallensteinstraße habe. Wenn du dich immer so gut vorbereitest, bist du garantiert Single und wirst es auch noch sehr, sehr lange bleiben. Einen Roller sehe ich weder in nächster Zeit noch sonst irgendwann, da ich Roller aus prinzipiellen Gründen zu übersehen pflege. Ausnahmen mache ich da nur im Rahmen der Verkehrsordnung, indem ich mich bemühe, sie nicht zu überfahren. Allerdings wäre ich gewillt, bei dir eine Ausnahme zu machen. Das mit dem „Fernhalten" und so wollen wir an dieser Stelle lieber nicht näher erörtern. Wie allgemein bekannt ist, bin ich etwas homophob und reagiere auf körperliche Annäherung von Fremden männlichen Geschlechts ausgesprochen unwirsch. Na ja, nicht nur von Fremden. Aber Bekannte von mir kämen gar nicht auf so eine blöde Idee.

Mehr vom Quiz

„Weshalb ein Mann?"

Verehrter Herr Rosshirt,

bei der bildlichen Darstellung auf Ihren hervorragend geschriebenen Seiten handelt es sich offenbar um eine Metapher! Ich deute diese Metapher als den „Garten Eden", den Griff nach dem Apfel, dargestellt von einem einfachen Redakteur. Weshalb ein Mann? Ganz einfach, weil das damals mit der Eva ganz schön in die Hose ging. Aber weiter mit der Deutung des Bildes: Ein Mensch von einfachem Stand greift hier den Apfel der Erkenntnis, um das Licht der Erkenntnis in Ihr Verlagsgebäude zu bringen. Das reine und einfache Gemüt Ihres Untergebenen ist es, was diese Wunder der Erleuchtung erst möglich macht. So, Herr Rossi – ich möchte die Gelegenheit noch nutzen, um eine Bitte zu deponieren. Bitte bleiben Sie weiterhin der „UNBEKANNTE", aber begnadete Schreiber. Und eventuell haben Sie auch mal ein Rezept für Vegetarier auf Ihren Seiten.

Mit freundlicher Hochachtung: St. Sch.

Sie sehen ganz eindeutig zu viel Arte. Auch hier kann unmäßiger Genuss zu merkwürdigen Folgen führen. Es war mir neu, dass es im Garten Eden einen Bretterzaun gab, und etwas, was einem Apfel auch nur ganz grob ähneln könnte, ist im ganzen Bild nicht zu finden. Zudem geht uns die „Eva" des Herrn Horn auch gar nichts an und über seine Hosen wollen wir uns nicht näher auslassen. Der unbekannte Schreiber möchte ich auf jeden Fall bleiben, um nach wie vor im Café sitzen zu können, ohne Beschimpfungen über mich erge-

Eat and read

Heute: Bayerische Spaghetti

Wir brauchen:

- Etwas Mut
- Spaghetti
- 1 Dose oder Glas Sauerkraut (Abtropfgew. ca. 500 Gramm)
- 1 große Zwiebel
- 1 Becher süße Sahne
- 1–2 Scheiben Schweinebauch
- 1 Chilischote

Spaghetti mit Sauerkraut klingt krass, aber bisher wollte noch jeder Nachschlag haben!

Die Spaghetti wie üblich zubereiten, im Zweifelsfall auf der Packung nachsehen. Das Wichtigste ist jedoch die Sauce! Wir schneiden dazu den Schweinebauch in Scheiben und braten ihn in der Pfanne an, bis er etwas knusprig ist. Danach entnehmen und zur Seite legen. Nun das Sauerkraut, nachdem wir es mit einem Tuch gut abgetrocknet haben, zusammen mit etwas Butter in die Pfanne geben und leicht anbraten. Die Sahne und den Schweinebauch dazugeben und das Ganze mit Pfeffer, Salz und einer klein geschnittenen Chilischote würzen. Wegen der Sahne sollte man nicht zu zaghaft würzen. Ungefähr zehn Minuten bei kleiner Hitze köcheln lassen und dabei gelegentlich umrühren. Unter die Spaghetti heben – fertig. Minimale Kosten, minimaler Arbeitsaufwand, aber maximaler Erfolg bei jeder Einladung. Vertraut mir!



hen lassen zu müssen und/oder kluge Ratschläge zu verteilen. Das aktuelle RRezept mit den bayerischen Spaghetti funktioniert übrigens auch prima ohne den Schweinebauch und sollte somit auch für Vegetarier geeignet sein.

Persönliches

„Kriegst du Drohbriefe?“

Hi Rossi,

es gibt doch bestimmt einen großen Haufen Leute, denen das Zeug, welches du monatlich in der PC Games schreibst, nicht gefällt. So, und jetzt meine Fragen: 1. Kriegst du Drohbriefe, Beschimpfungen, etc. 2. Wenn ja, wie viele pro Monat? 3. Wenn ich dich beleidige, bist du dann auf mich sauer und antwortest mir nicht mehr? 4. Warum ist dein Bauch auf der Comic-Zeichnung nicht rund? Also, ich bleib dir treu.

MfG Eugen aus NBG

Eigentlich gehe ich ja davon aus, dass Leute, denen mein Geschreibsel nicht gefällt, es auch nicht lesen. Falls doch, beweisen sie damit einen gewissen Hang zum Masochismus und sind hier bestens aufgehoben. Drohbriefe bekomme ich ausgesprochen selten – beschimpft werde ich hingegen öfter. Wenn dies nie der Fall wäre, würde ich mir ernsthaft Gedanken über meine Arbeit machen. Da ich aber keine Strichliste führe, kann die zweite Frage nur sehr vage mit „ein paar wenige“ beantwortet werden. Ich wäre keineswegs sauer, wenn du mich beleidigen würdest – gleiches Recht für alle! –, und wenn du das besser kannst als ich, verdient das meinen Respekt. Mein Bauch ist auf den Zeichnungen deswegen nicht rund, weil es sehr viel einfacher ist, einer Zeichnung eine Diät zu verordnen und mir der Zeichner schmeicheln wollte. Dass dabei emotionale Aufwallungen meinerseits und ein Stück Weichholz eine Rolle spielten, ist ein übles Gerücht.

Nationales

„Du kannst dich ruhig dazu bekennen!“

Hey Rossi,

cool, was ihr da so abliefert! Wenn ich euch weiter loben wollte, könnt ich hier noch Stunden sitzen. Ich hab rausgefunden, warum du dich nicht zeigen willst: Anhand deiner Stirn konnte ich erkennen, dass du (Alter, konkret!) Türke sein musst! Nichts gegen Ausländer, bin als Deutscher langsam selber einer, aber ich denk, du kannst dich ruhig dazu bekennen. Ich fänd dich trotzdem immer noch so klasse und den Tollsten von der PC Games.

Bis bald, der Herr Schroeder

Man kann die Nationalität eines Menschen an seiner Stirn erkennen? Wo sind Sie denn ausgebrochen? Die Tatsache, dass ich kein Türke bin, betrachte ich jetzt weder als Fehler noch als Vorzug von mir. Im Normalfall ist es mir zur Gänze egal, woher meine Leser stammen, und eigentlich habe ich diese Erwartung auch umgekehrt. Wenn ich bisweilen meine bayerischen Vorfahren erwähne, tu ich das lediglich, um einige meiner Eigenarten zu erklären. Die Tatsache, dass ich nur ungern mein Gesicht zeige, hat auch nichts damit zu tun, meine ethnische Herkunft verschleiern zu wollen, sondern liegt an Zeitgenossen wie Andi und meiner Abneigung gegenüber körperlichen Sympathiebekundungen von Fremden, speziell männlichen Fremden. Übrigens habe ich schon E-Mails von Türken bekommen, bei denen ich weniger Rechtschreibfehler als bei Ihnen ausbessern musste.

iPhone

„Ich bräuchte dringend ein iPhone.“

Hallo Herr Rosshirt,

was gibt es denn eigentlich beim Quiz genau zu gewinnen? Ich bräuchte dringend ein iPhone, um von meinen Bekannten wieder ernst genommen zu werden. Wenn also als Preis ein iPhone ansteht, geben Sie bitte Bescheid.

Danke und Grüße: Walt

Was es beim Quiz zu gewinnen gibt, kann ich vorher leider nicht sagen, weil es davon abhängt, was sich so auf (bisweilen auch unter) meinem Schreibtisch ansammelt. Das kann von unglaublichen Kuriositäten (ein anderes Wort ist mir für das Zeugs nicht eingefallen) über Zubehör bis hin zu Spielen gehen. Ein iPhone war jedenfalls bisher noch nicht dabei und die Wahrscheinlichkeit, dass es das einmal ist, wäre mit „null“ treffend umschrieben. Ich vermute aber stark, dass Ihnen auch so ein Gerät kaum helfen wird. Was Sie bräuchten, wäre Hirn, aber leider gibt es das nirgendwo zu gewinnen. Und wenn, würden Sie es wahrscheinlich nicht benutzen, weil es ohne Multitouch

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?





Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Thomas Kreissl und seine PC Games testen Überleben unter widrigen Umständen. Ohne technische Hilfe würde jedoch die PC Games länger durchhalten.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



auskommt und von Ihren Freunden auch nicht verwendet wird.

Noch mehr Quiz

„Er würde nie in Ihrer Zeitschrift auftauchen."

Sehr geehrter Herr Rosshirt.

in Ihrem aktuellen „Wer bin ich" der Ausgabe 11/09 würde ich spontan auf den Zaungast tippen, der allseits beliebte Unbekannte aus Tool Time unterliegt bestimmt einem Copyright und würde damit nie in Ihrer Zeitschrift auftauchen.

Freundliche Grüße aus dem Saarland:
Frank Waller

Nette Idee, aber leider vollkommen falsch gedacht. Die Objekte auf den Fotos haben schon immer etwas mit dem Verlag zu tun und falls wir Besuch von einem der Darsteller aus Tool Time bekommen hätten – unsere Leser hätten es als Erste erfahren. Ich möchte keineswegs die Leistungen von Earl Hindman, dem Darsteller des Wilson, schmälern, aber eine Person, die in jeder Folge auftaucht, dabei aber nie ihr Gesicht zeigt, erscheint mir doch etwas weit hergeholt und übertrieben zu sein. Solche Leute gibt es doch nicht im richtigen Leben ...

Leserfoto

„Mir fehlen solche witzigen Bildschirmfotos aufmerksamer Spieler."

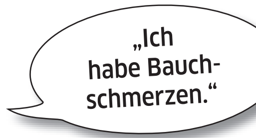
Servus Rossi,

leider vermisse ich in deiner Rumpelkammer die skurrilen Screenshots von Spielern. In der Hoffnung, dass dieser Missstand nicht dir geschuldet ist, sondern in Ermangelung ebensolcher Einsendungen geschieht, versuche ich Abhilfe zu schaffen (siehe Anhang). Nicht gerade der witzigste Screenshot, aber besser als nichts. Es ist ja nicht so, dass mir die Ablichtungen von eifrigen Lesern der PC Games in diversen Posen und an den unterschiedlichsten Orten dieser Welt missfallen, nur fehlen mir solche witzigen Bildschirmfotos aufmerksamer Spieler. Unter Umständen gerät die Aufforderung deinerseits, dir Screenshots zuzusenden, in Vergessenheit.

Mit herzlichen Grüßen, Markus

Alles, aber auch wirklich alles, was mir dazu zugeschickt wird, landet früher oder später auf unserer Internetseite, wo man es im Forum unter der Rubrik „Spielwiese" auch bewundern kann. Witzige Screenshots aus Spielen sind dabei wirklich kaum vertreten. Auch deiner wird da einmal landen. Ins Heft habe ich ihn allerdings nicht übernommen. Das hat zwei Gründe: Der Typ im Taucheranzug ist einfach viel plakativer und bei deinem Bild habe ich ganz einfach den Gag nicht verstanden. Okay – wird wahrscheinlich an mir liegen. Dass die Aufforderung, auch Screenshots zu schicken, in Vergessenheit gerät, glaube ich allerdings nicht – immerhin werden sie in jeder Ausgabe erwähnt. Ich vermute eben, dass sich die Leute viel lieber selbst im Heft sehen und daher einen gewissen Aufwand betreiben, bei dem ich sie auch nicht bremsen will.

Schmerzhaft



Sehr geehrter Herr Rainer Rosshirt,

nachdem ich Ihre Seiten verschlungen habe, habe ich regelmäßig Bauchschmerzen. Kommt das vom Lachen?

Mit freundlichen Grüßen: Christian

Sie sollten bedenken, dass die PC Games keineswegs zum Verzehr geeignet und ausgesprochen schwer verdaulich ist. Kein Wunder, dass Sie davon Bauchschmerzen bekommen. Auch wenn Sie nur meine Seiten verschlingen, belastet dies den Verdauungstrakt ungemein. Wenn Sie es schon – aus Gründen die ich lieber nicht wissen möchte – nicht lassen können, benutzen Sie wenigstens hinterher eine Serviette! Durch den Speichel kann die Farbe vom Papier gelöst werden. Und wenn Sie kein bunt verschmiertes Gesicht mehr haben, hört wahrscheinlich auch das Lachen auf!

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(O) Online



Bezeichnet im Allgemeinen die aktive Verbindung eines Objekts mit einem elektrisch oder elektronisch betriebenen Netzwerk, insbesondere dem Internet. In den Anfängen noch eine teure Angelegenheit, welche technisches Wissen voraussetzte. Inzwischen fast keine Kostenfrage mehr und technisches Verständnis ist kaum noch nötig. Es wurden schon dressierte Schimpansen beobachtet, die eine Online-Verbindung herstellen konnten. Früher begab man sich noch bewusst und gezielt online. Inzwischen verfügen auch Handys, Kühlschränke, Fotos, Autos, Radios und Sexspielzeug über Internetzugang und „online" wurde zu einem Dauerzustand.

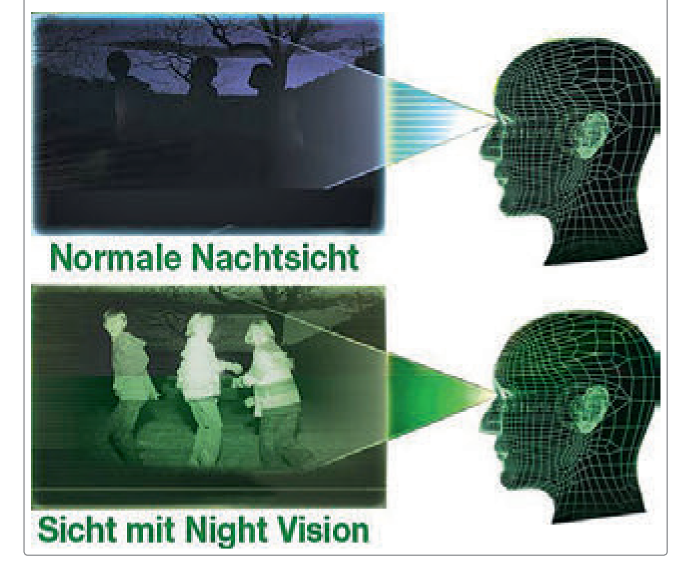
ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Sam-Fisher-Style

Nachtsichtgeräte sind eigentlich ein alter Hut. Allerdings kommt bei „Night Vision" echte Infrarottechnik statt eines schnöden Restlichtverstärkers zum Einsatz. In der Praxis funktioniert das Teil ausgesprochen gut und man kann wie Sam Fisher durch die Dunkelheit schleichen. Zudem sieht das Gerät so aus, als würde es von Sam persönlich stammen. Der Tragekomfort hält sich zwar in Grenzen und nach spätestens drei Stunden sollte man einen Satz frischer Batterien dabeihaben, aber dafür sieht es stylish aus und macht einen wichtigen Eindruck. Irgendwann werde ich auch noch einen sinnvollen Einsatzzweck dafür finden.

www.eyeclops.com





Vor 10 Jahren

Dezember 1999

IMMER EINE GUTE VORLAGE:
Brettspiele

„Warum das Rad neu erfinden?", sagen sich einige Entwickler und bringen Computer-Fassungen von beliebten Brettspielen auf den Markt. Manche dieser Computerspiele können sich noch heute sehen lassen, zum Beispiel **Archon** aus dem Jahr 1983. Bei diesem Spiel handelt es sich um einen Schach-Klon mit einem gravierenden Unterschied zur Vorlage: Die Kämpfe zwischen den Spielfiguren werden mit dem Joystick ausgefochten. Auf solche Veränderungen kommt es bei Brettspiel-Umsetzungen an.

Denn bei einer Umsetzung ohne zusätzliche Spielelemente stellen sich potenzielle Käufer die Frage: „Warum soll ich mir die PC-Fassung kaufen, wenn ich das Brettspiel habe?" Das einzige Argument wäre, dass man dann auch ohne Gesellschaft etwa eine Runde **Die Siedler von Catan** spielen kann. Da Brettspiele nur in guter Gesellschaft richtig Spaß machen, wundert es nicht, dass PC-Umsetzungen ohne neue Features selten Verkaufsschlager werden. Aber wir sind guter Dinge, wenn es um **Monopoly City Streets** geht. Das kostenlose Spiel benutzt die Straßen von Google Maps!

TEST DES MONATS
Earth 2150



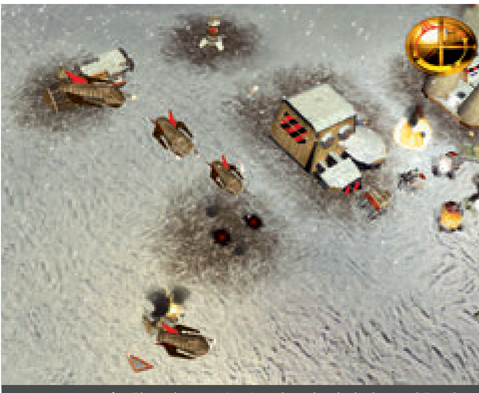
Während wir im Oktober 1999 unsere Hände endlich an das sehnsüchtig erwartete **Command & Conquer 3** legen konnten, schickte sich einen Monat später **Earth 2150** an, Kane & Co. ernsthafte Konkurrenz zu machen. Besonders innovativ war dabei, dass dem Spieler keine starren Kampagnen angeboten wurden, in denen bestimmte Missionen in einer festgelegten Reihenfolge erfüllt werden mussten. Stattdessen wurde ihm bei der Erfüllung des Spielziels freie Hand gelassen.

Eine ebenso simple wie originelle Story sorgte dabei für den passenden Hintergrund. Im Jahr 2150 finden die Wissenschaftler der Erde heraus: In neun Monaten findet die Apokalypse statt. Um dem drohenden Inferno zu entkommen, kämpfen drei Fraktionen um die Vorherrschaft über die Rohstoffe der Erde, um damit ein gigantisches Fluchtraumschiff zu bauen und eine Kolonie auf dem nahe gelegenen Mars zu gründen. Der Spieler hatte die Wahl zwischen dem USA-Abklatsch United Civilized States, dem totalitären Regime der Eurasischen Dynastie und der hochtechnisierten Lunar Corperation.

Beinahe revolutionär war vor zehn Jahren das Gameplay. So waren die Einheiten keineswegs vorgefertigt, sondern konnten selbst zusammengestellt werden. Außerdem konnte das Spielgeschehen mit einer Kamera frei gezoomt und gedreht werden – und obwohl das seinerzeit vor allem bei konservativen Genre-Liebhabern, die auf eine starre isometrische Perspektive setzten, häufig auf Kritik stieß, ging bei **Earth 2150** nie die Übersicht verloren. Auch wenn von der **Earth**-Serie seit dem Erscheinen von **Earth 2160** im Jahr 2005 kaum noch jemand spricht: Damals hielt **Earth 2150** mehr, als Westwood in Sachen **Command & Conquer 3** zuvor versprochen hatte. So erhielt die epische Endzeit-Schlacht völlig zu Recht den PC-Games-Award. ❑



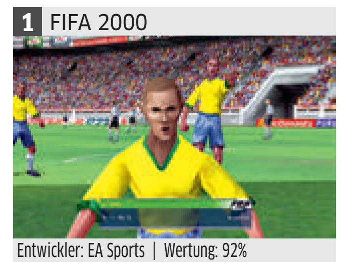

HÖHENSTUFEN | Wegen der gelungenen 3D-Engine spielten auch Flugeinheiten eine große Rolle.



JAHRESZEITEN | Während zu Beginn in Schneelandschaften gekämpft wurde, ging es später in der trockenen Wüste zur Sache.

DIE TOP-5-TESTS
Weihnachten naht und somit auch die Spiele-Hits des Jahres

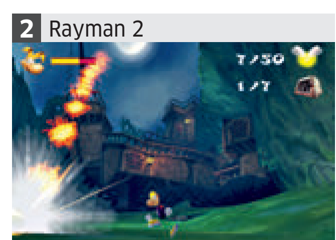
1 FIFA 2000



Entwickler: EA Sports | Wertung: 92%

Vor dem Erscheinen von **PES** für den PC war **FIFA** der unangefochtene König der Fußballspiele auf dem heimischen Rechner. Auch **FIFA 2000** überzeugte mit meisterhafter Grafik und einer vorbildlichen Steuerung.

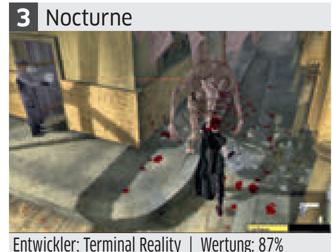
2 Rayman 2



Entwickler: Ubisoft | Wertung: 88%

Jump & Runs sind nur was für Konsolen? **Rayman 2** belehrte uns eines Besseren. Ein durchdachtes Leveldesign sowie ein rasantes und forderndes Gameplay sorgten auch auf dem PC für kurzweilige Hüpf-Orgien.

3 Nocturne



Entwickler: Terminal Reality | Wertung: 87%

Um Werwölfe, Vampire und Zombies ging es in **Nocturne**. Das Action-Adventure überzeugte uns durch seine stimmungsvolle Grafik. Die Vertonung durch die deutsche Stimme von Bruce Willis tat ein Übriges.

4 GTA 2

Entwickler: Rockstar | Wertung: 86%

Noch blicken wir von oben auf die Stadt: **GTA 2** setzte wie das Seriendebüt auf die Vogelperspektive. Trotz grafischer Mängel ein Action-Spiel der Extraklasse.

5 Battlezone 2

Entwickler: Pandemic Studios | Wertung: 86%

Battlezone 2 richtete sich vor allem an jene Spieler, die mit der Komplexität des Vorgängers überfordert waren. Die Mischung aus 3D-Action und Aufbaustrategie überzeugte.

DIE KARRIERE DES

Peter Molyneux

HAT SICH KAUM VERÄNDERT | So sah der Spiele-Entwickler Peter Molyneux vor zehn Jahren aus.

Wir berichten an dieser Stelle nicht zum ersten Mal über Peter Molyneux. Aber bei einer Ikone der Software-Industrie, wie er eine ist, lässt sich eine Wiederholung kaum vermeiden.

Er ist der kreative Kopf hinter Meilensteinen der Computerspiele-Geschichte wie **Populous** und **Dungeon Keeper**. Im Jahr 1999 arbeiteten Peter Molyneux und seine neue Firma Lionhead fleißig an ihrem ersten Titel, der Göttersimulation **Black & White**. Das Hauptmerkmal des Spiels war, dass der Spieler sein eigenes gut- oder bösartiges Monster züchtete. Dieses verhielt sich so, wie man es erzog. Wenn Sie es etwa für das Zerstören von Häusern mit Streicheleinheiten belohnten, tat es dies auch in Zukunft. Wie in seinen vorherigen Spielen war Molyneux' Grundgedanke damals, dass der Spieler in eine Welt eintauchen sollte, in der er alle denkbaren Freiheiten hat. Das Besondere an **Black & White** für ein Spiel aus seiner Feder war, dass es auch eine Hintergrundgeschichte hatte. Das Spiel erschien 2001 und erfüllte die extrem hohen Erwartungen in keinster Weise!

Nach der Göttersimulation begannen die Arbeiten zu **Fable**. Dieses innovative Rollenspiel, bei dem sich sowohl die Spielfigur als auch die Umgebung den moralischen Entscheidungen des Spielers entsprechend veränderte, war so erfolgreich, dass drei Jahre später ein Nachfolger enstand.

Im April 2006 wurde Lionhead von Microsoft aufgekauft. Dieser Schritt hat zwar den Spielemarkt insgesamt um einige gute Titel reicher gemacht. Aber PC-Spieler schauen seitdem in die Röhre: Sowohl der Nachfolger von **Fable** als auch Molyneux' neuestes Projekt namens **Milo & Kate** bleiben der Xbox 360 vorbehalten. ❑

HARDWARE

Technik für das neue Jahrtausend

Für Käufer von Grafikkarten ist es heutzutage selbstverständlich, dass sie den heimischen PC wahlweise mit einer Ati-Radeon oder einer Nvidia-Geforce-Karte ausstatten müssen, um aktuelle Spiele visuell entsprechend gut genießen zu können. Vor zehn Jahren war der Grafikkartendschungel weitaus dichter und die erste Geforce stand gerade mal in den Startlöchern. Die Karte mit dem klangvollen Namen 3D Blaster Geforce 256 Annihilator kam mit heute geradezu spärlich wirkenden 32 MByte SD-RAM daher und setzte sich erst in höheren Auflösungen ab 1.024 x 768 Pixeln von der Konkurrenz ab. Das Problem: Die Spielgeschwindigkeit war stark von der Speicherleistung abhängig. Wir rieten den Hardcore-Spielern seinerzeit daher, auf die Version mit DDR-RAM zu warten.

Auch eine Grafikkarte namens Matrox G400 machte von sich reden. Dies allerdings nicht aufgrund ihrer herausragenden Leistung, sondern weil sie die Möglichkeit bot, zwei Monitore anzuschließen. Unsere gewagte Prophezeiung damals: Spiele werden in Zukunft oft Bildinformationen für zwei Monitore liefern.



Eine Revolution gab es auch im Bereich der Prozessoren: Erstmalig schaffte es AMD mithilfe seines Athlon 700, mit der großen Konkurrenz aus dem Hause Intel gleichzuziehen. Doch sowohl das AMD-Produkt als auch der Pentium 3 600 litten zunächst unter einer Kinderkrankheit: Es gab kaum ein passendes Mainboard, um die Prozessorleistung auszureizen. Dennoch konnte sich AMD als größter Konkurrent von Intel bis heute auf dem Markt behaupten. ❑



DIE ZUKUNFT DER ACTION-ADVENTURES

Lara Croft vs. Indiana Jones



SPIEL-LEGENDE | Beinahe jeder PC-Spieler kennt **Tomb Raider**. Das erste offizielle Lara-Croft-Modell hieß übrigens Rhona Mitra.

Wer macht in diesem Winter das beste Action-Adventure? Dieser Frage gingen wir im November 1999 nach. Die beiden Anwärter auf die Krone des Genres waren **Tomb Raider 4** und **Indiana Jones 5**. In einem Vorabtest untersuchten wir beide Spiele auf ihre Stärken und Schwächen und waren begeistert. Lara Croft war endlich zu einem glaubwürdigen Charakter mit plausiblem Hintergrund geworden, das Leveldesign war klug und die Grafik sehenswert. Lucas Arts setzte in seinem Indy-Adventure mystische Schauplätze und das Flair der alten Indiana-Jones-Filme dagegen. Apropos Filme: Der erst im Mai dieses Jahres in die Kinos gekommene vierte **Indiana Jones**-Teil war im November 1999 natürlich noch Zukunftsmusik und auch Angelina Jolie sollte Lara Croft erst im Jahr 2001 auf der Leinwand verkörpern. Unsere Leser beglückten wir seinerzeit daher mit Aufnahmen des hübschen Models Lara Weller – im Lara-Croft-Kostüm, versteht sich. ❑

FILM-LEGENDE | Indiana Jones ist der berühmteste Abenteurer der Welt und eine Ikone des Action-Kinos.





FLÜGELMANN | Schon in Wing Commander 1 meldeten sich Ihre Kameraden per Ingame-Video.

CINEASTISCH | Wing Commander 2 brachte ellenlange, aber spannende Zwischensequenzen.

PRACHT | Hardwarehungrig, aber wunderschön: Wing Commander 3.

MEISTERWERKE

Wing Commander:

WING COMMANDER 1-3: DIE KILRATHI-SAGA

Action ohne Katzenjammer!

Wer diese Serie nie gespielt hat, gehört auf den Mond geschossen! Die Kilrathi-Saga hat das Adjektiv „episch" mit Fug und Recht verdient.

Christopher Blair ist ein gebrochener Held. Neben Max Payne einer der wenigen in der Spielebranche. Und allein das schon macht ihn interessant. Im Laufe des ersten Spiels wird die Tiger's Claw, der Träger, auf dem der junge Weltraumpilot dient, von unsichtbaren Schiffen der katzenähnlichen Kilrathi-Aliens zerstört. Nur Blair erkennt die Identität der Angreifer. Doch niemand glaubt ihm. Alle halten ihn für einen Verräter. Umso mehr, da im zweiten Teil der Serie auch noch seine neue Arbeitsstätte, die TCS Concordia, sabotiert wird. In der Rolle von Christopher Blair bestreiten Sie in der Kilrathi-Saga also nicht nur spannende Weltraum-Kämpfe, sondern waschen auch den eigenen Namen rein, indem Sie den oder die wahren Verräter in den eigenen Reihen finden.

Die drei Spiele lieferten immer butterweiche Animationen und die detailliertesten Raumschiffmodelle der damaligen Zeit. Zudem drückte die Serie ihre wuchtige Atmosphäre mit tollen Zwischensequenzen in die Magengrube der Spieler. Ab Teil 3 sogar mit einem enorm gut aufgelegten Mark Hamill (Luke Skywalker) als Blair. Dazu trugen auch Soundeffekte, Musik und im Teil 3 die markige Sprachausgabe bei.

Doch nicht nur grafisch und akustisch, auch spielerisch hat sich die Reihe stetig weiterentwickelt. Wechselten sich im ersten Teil der Serie noch simple Eskort-, Angriffs- und Patrouillen-Missionen ab, wurden schon im zweiten Teil die Weltraum-Schlachten komplexer. Trotzdem wurde es nie so unübersichtlich wie bei den verkopften Konkurrenten **X-Wing** (1993) und **TIE Fighter** (1994). **Wing Commander** war immer auf schnelle, pure Action ausgelegt. Richtig spektakulär wurde es dann im dritten Teil, in dem die Menschen sich anschickten, die Kilrathi-Heimatwelt in Schutt und Asche zu legen. Da donnerten Sie auch mal mit pfeilschnellen Jägern über Planetenoberflächen hinweg, um Fotos zu schießen und Bomben abzuwerfen. Und: Sie trafen in den interaktiven Zwischensequenzen moralische Entscheidungen: Den besten Freund als Verräter entlarven? Den Feind verschonen? Den Vorgesetzten beleidigen? Solche Kino-Momente haben die **Wing Commander**-Serie groß gemacht! ❑

VERLIEBT, VERFILMT, VERLOREN

Warum der Wing-Commander-Film floppte

Schon seit Heart of the Tiger setzte die Spieleserie auf Realfilmsequenzen mit bekannten Schauspielern. Was lag da also näher, als die Weltraum-Saga auf die große Leinwand zu bringen?

Wing Commander, der Film, startete 1999 in den Kinos und wurde wider Erwarten zu einem großen Flop. Die Produktionskosten von knapp 30 Millionen Dollar konnte der Film gerade noch einspielen. Bei der riesigen **Wing Commander**-Fangemeinde der damaligen Zeit hätte man eigentlich mehr erwartet. Was war passiert?

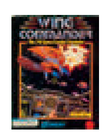
Kurz gesagt: Es fehlte an allen Ecken und Enden Geld. Deswegen sahen die Kilrathi im Film aus wie seelenlose Puppen. Seltsam, da man im Spiel doch schon recht realistische Modelle benutzt hatte. Die Merkwürdigkeiten gehen aber noch weiter. Obwohl Chris Roberts, Vater der ganzen Serie, sowohl Regie führte als auch das Drehbuch schrieb, blieb der Film reichlich oberflächlich. Die Nebengeschichte um einen Verräter an Bord der Tiger's Claw wurde wegen Zeit- und Geldnot gestrichen. Schließlich verkam der Film zur stereotypen Weltraumoper: Junger Kadett rettet Erde vor fiesen Aliens und schnappt sich das Mädchen. Massentauglichkeitsfanatisch tauschte man auch noch Mark Hamill gegen den Schönling Freddy Prince Jr. aus und besetzte alle anderen Rollen gleich mit neu. Ein Sakrileg für Fans!

Doch selbst mit Originalbesetzung und mehr Geld hätte der Film wohl nicht viel gerissen. Denn das Spielgefühl innerhalb der Missionen kann die Leinwand einfach nicht vermitteln. Wir warten weiter auf eine gute Verfilmung! ❑

Christian Schlütter

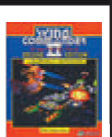


Die Installation von **Wing Commander 2** auf meinem klapprigen 386 dauerte damals knapp 2,5 Stunden. Weggehen konnte man auch nicht, weil man ständig eine der sieben 3,5-Zoll-Disketten wechseln musste. Wofür der Stress? Für eine Serie, die dank kluger Missionen und bombastischer Präsentation bis heute mein Steckenpferd geblieben ist. Ich schwöre: Ich werde EA so lange nerven, bis ein ordentlicher Nachfolger kommt!



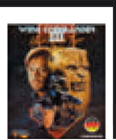
1990

WING COMMANDER | PC Games gab es damals noch nicht. Kollege Heinrich Lenhardt vergab damals im Magazin Powerplay 88 % Spielspaß (Ausgabe 12/90).



1992

WING COMMANDER 2: VENGEANCE OF THE KILRATHI | Ebenfalls vor PC Games und Metacritic.com. Powerplay sagte damals: 83 % (12/91).



1994

WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER | Spielspaßwertung: 96 % (PC Games 02/1995)

Die Weltraum-Saga

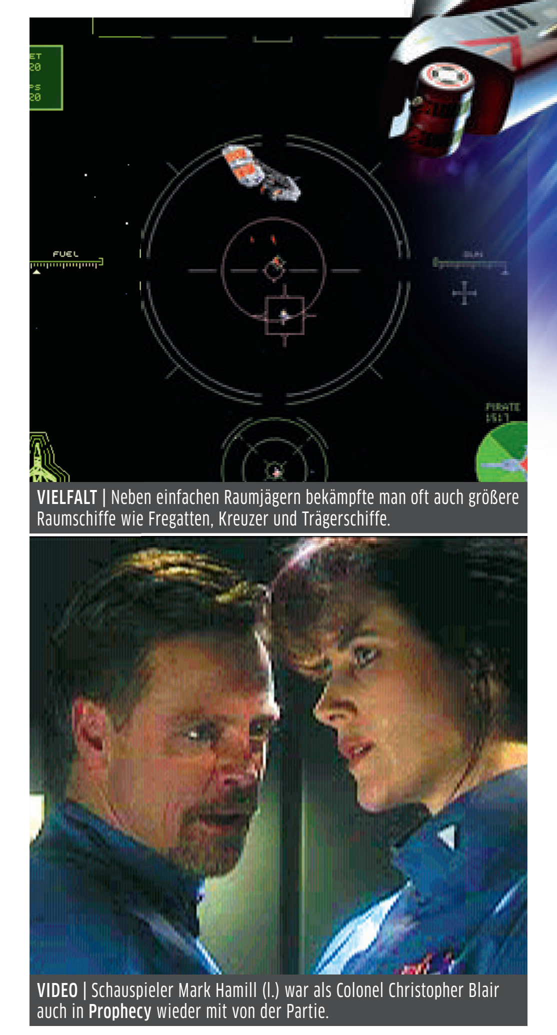
NEUE FEINDE

Die Zeit nach den Kilrathi

Raumschlachten und Videos – nicht immer griff das Erfolgsrezept der Wing-Commander-Serie.

Der Krieg mit den Kilrathi ist vorbei. Es könnte wieder Frieden in die Welten der Konföderation einziehen. In Wing Commander 4: Price of Freedom eskaliert aber ein Streit zwischen den Kern- und Grenzwelten der Konföderation, als unbekannte Schiffe mit neuartigen Waffen wehrlose Versorgungskonvois und medizinische Transporter beider Seiten angreifen und zerstören. Man übernimmt abermals die Rolle des Christopher Blair – wieder gespielt von einem erstaunlich ernsten Mark Hamill – und soll das Geheimnis um die mysteriösen Angreifer lüften. Dabei drängt die Zeit, denn ein Admiral beschuldigt die Grenzwelten, hinter diesen Angriffen zu stecken. Verglichen mit den bisherigen Teilen mutet Wing Commander 4 mehr wie ein interaktiver Film mit Rollenspielelementen an, nach dem Motto „Mehr moralische Entscheidungen, weniger Dogfights“. Wirtschaftlich endete der vierte Teil beinahe als Desaster und läutete wegen der hohen Produktionskosten Origins Niedergang ein.

Wing Commander 5: Prophecy orientierte sich wieder an den frühen Teilen der Weltraum-Saga und legte den Schwerpunkt auf Weltraum-Kämpfe und knifflige Missionen. An die Klasse des dritten Teils kam Teil 5 aber nicht mehr heran. Die Story ist simpel, aber flott und grandios erzählt: Für die Konföderation ziehen dunkle Wolken am Horizont auf. Eine Rasse von intelligenten Insektoiden dringt in den Lebensraum der Menschen ein, um die Menschheit zu vernichten. Das gilt es als Pilot Lance Casey, Sohn von Ice-Man aus Wing Commander 1, zu verhindern. Erstmals war Chris Roberts, der Erfinder der Wing Commander-Serie, nicht mehr aktiv an der Produktion eines Wing Commander-Titels beteiligt. ❑



VIELFALT | Neben einfachen Raumjägern bekämpfte man oft auch größere Raumschiffe wie Fregatten, Kreuzer und Trägerschiffe.

VIDEO | Schauspieler Mark Hamill (l.) war als Colonel Christopher Blair auch in **Prophecy** wieder mit von der Partie.

DER VORLÄUFER DES DLC

Ein paar Jahre zu früh

Die Fortsetzung von Wing Commander: Prophecy, die es kostenpflichtig im Internet gab, sollte den Verkauf von PC-Spielen revolutionieren.

Nicht nur in Sachen Gameplay und Präsentation war Wing Commander seiner Zeit voraus. 1998 gingen die Macher von Wing Commander: Prophecy auch beim Vertrieb von Spielen neue Wege. Statt eines herkömmlichen Add-ons starteten die Entwickler von Origin mit Wing Commander: Secret Ops ein innovatives Projekt: Secret Ops wurde als Download-Serie für das noch junge Internet konzipiert.

Zuerst lud man ein kostenloses Starterpaket inklusive zweier Missionen aus dem Internet herunter. Um die Zeit für den Download so knapp wie möglich zu halten, enthielt Secret Ops keine Videosequenzen. Die Daten für die Sprachwiedergabe mussten extra heruntergeladen werden. Dieses Paket fand man damals auch auf vielen Heft-CDs von Spielemagazinen. Danach wurden im Abstand von einer Woche sechs weitere kostenpflichtige Missionspakete veröffentlicht. Nach dem Niedergang von Origin gab es die Missionen kostenlos im Internet. ❑

Alexander Bohnsack



Ich spiele heute noch gerne eine Partie **Wing Commander: Prophecy**. Warum? Ich mag die Story, den leichten Einstieg ins Spiel – man hat auch nach Jahren schnell wieder ein Gefühl für Raumjäger wie Vampire und Co. – und ja, ich mag die Video-Sequenzen, welche die Story weiterführen. Und ich mag Maniacs Sprüche, vor allem, wenn ich ihn endlich in der geschwaderinternen Abschussliste überholt habe.

WUSSTEN SIE ...?

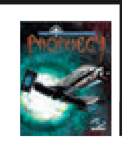
Jeder Wing-Commander-Titel setzte zu seiner Zeit Maßstäbe in Sachen Optik und Sound. Ab Teil 3 wurden die Geschichten in Vidosequenzen mit echten Schauspielern erzählt. Im Vergleich mit den Zwischensequenzen von Command & Conquer wirkten diese aber ernster und düsterer.

- **Dauerbrenner.** Wing Commander 3 hat in unserer Bestenliste mit einer Spielspaßwertung von 96 Prozent lange die Spitzenposition verteidigt. Fast zehn Jahre hat es gedauert, bis 2004 ein anderer Titel eine ebenso hohe Wertung in unserem Magazin erzielt hat. Es war aber kein Wing Commander-Spiel, das Heart of the Tiger eingeholt hat – es war ein Shooter namens Half-Life 2.
- **Hardware-Fresser** Nahezu jeder Teil der Serie schrie nach einem Hardware-Update. Kollege Bohnsack riskierte damals für Wing Commander: Prophecy ziemlichen Stress mit seiner heutigen Ehefrau, weil er eine Voodoo-Banshee-Grafikkarte mit 3dfx-Chip für begehrenswerter hielt als das Update des gemeinsamen Tanzkurses.
- **Treue Gemeinde** Mit dem Ende von Origin versiegte auch der offizielle Support für die Wing Commander-Spiele. In die Bresche ist die Fan-Gemeinde gesprungen. Unter www.wcnews.com findet man eine Vielzahl an Mods und Total Conversions.
- **Wälzer** In den dicken Handbüchern zur Serie fanden die Spieler auch „Joan's Fighting Spacecraft“, ein Nachschlagewerk mit detaillierten Informationen zu jedem Raumschiff, sowie Magazine für Weltraumkadetten.



1996

WING COMMANDER 4: PRICE OF FREEDOM | Spielspaßwertung: 93 % (PC Games 02/96)



1997

WING COMMANDER: PROPHECY | Spielspaßwertung: 90 % (PC Games 02/98)

Im nächsten Heft

❑ Test

Call of Duty: Modern Warfare 2



Nach dem grandiosen Vorgänger will Entwickler Infinity Ward mit Teil 2 sogar noch einen drauflegen. Wir freuen uns mit Ihnen auf perfekt geskriptete Ego-Shooter-Action.

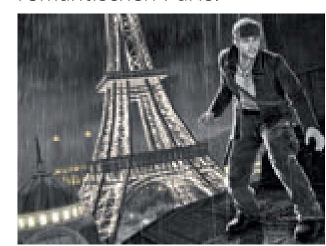
❑ Test

Left 4 Dead 2 | Ein wahres (Schlacht-)Fest für Shooter- und Zombiefans.



❑ Test

The Saboteur | Wir vertreiben für Sie die Nazis aus dem romantischen Paris!



❑ Test

Star Wars: The Force Unleashed | Über ein Jahr nach dem Konsolendebüt endlich für PC!



❑ Test

Die Sims 3: Reiseabenteuer | Zeigen Sie Ihren virtuellen Helden die große, weite Welt!



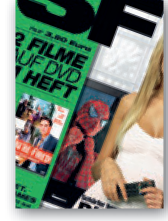
PC Games 13/09 erscheint am 25. November!

Vorab-Infos ab 21. November auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Special: Alles für den leisen Spielerechner. Marktübersichten: Netzteile, Grafikkarten, 2.1-Lautsprecher u. v. m.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Heimkino total: Beamer, Sound-Anlagen und Blu-ray-Player. Außerdem: 3D-Monitore, Smartphones, DX 11 u. v. m.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin: Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.): Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter: Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print): Alexander Bohnsack (abs), Marc Brehme (mb), Lukasz Ciszweski (lc), Alexander Frank (af), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Sascha Lohmüller (sl), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (web)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Andreas Bertits (ab)
Trainees: Christine Donath, Markus Grundmann, Matthias Mohr, Matti Sandqvist, Tom Sauer, Christoph Schön, Martin Schücker

Redaktion (Videos): Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz: Kristina Haake

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt

Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Layout: Marco Leibetseder (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide, Sebastian Bienert
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Marco Leibetseder
Audio + Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Leiter Neue Medien: Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online: Florian Stangl
Redaktion: Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter: Frank Moers
Projektleitung & Konzeption: Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign: Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
René Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser: Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.



Garantiert kein ABO !
nur 1,99 €* pro Spiel
* zzgl T-Mobile TPL (12ct) & Downloadkosten Deines Providers
POKER Masters Best.Nr.38561
Zeig was du kannst in der Pokerrunde. Tolle Umsetzung des Zockerspiels!
69 Balls SweetGirls Best.Nr.38536
Pinky braucht Hilfe! Sammelt alle Sachen der Girls und erhaltet ein sexy Foto für die Galerie!
Kyranda Best.Nr.38407
Fahre ein Superauto mit schweren Waffen und genialen Tricks. Ein super Ballerspiel!
Fatal Fist Best.Nr.38353
Actiongeladenes Kampfsport-Game bringt Dich an die Spitze der Fighter!
Erotic Asian Best.Nr.38422
Lass Dich von asiatischen Girls verführen!
1943 Sky War Best.Nr.38390
Beherrsche feindliche Truppen per Land und Luft. Hammergeile Grafik und Spiel.
69 Balls CuteBabes Best.Nr.38535
Sammle alle Sachen der sexy Lady auf. Pass auf die Fallen auf. Als Belohnung winkt ein sexy Foto!
Felix The Devil 38354
Felix möchte die Hölle verlassen, aber der Oberteufel hat was dagegen.
SpermBom 38346
Befruchte die Zelle,gelingt es Dir wartet eine heisse Überraschung auf Dich.
Sniper Shot 38737
Ego Shooter - du brauchst ne ruhige Hand und Nerven, um zu überleben!
Sexy Snaker 38751
Game mit vielen Fallen, Gefahren, Hindernissen und sexy Girls.
Nur eine SMS pro Bestellung !
AMA + Bestellnummer per SMS an:
87555
WWW.HANDYSPIEL.DE
Nur 1,99 €* pro Spiel !
* zzgl T-Mobile TPL (12ct) & Downloadkosten Deines Providers
NEW HANDYGAMES
FMX Race 38775
Dein Ziel ist es, mit atemberaubenden Tricks , die Menge zu begeistern.
Erotic Machine 38778
Schönen Frauen kannst du schlecht widerstehen? Dann spiel "Erotic Machine"
Love Machine 38781
Absolut geiles Erotik Puzzle mit tollen Mädels
Russian Star 1 38785
Ein kurzer Kamasutra-Führer mit der russischen Prinzessin
Russian Star 2 38786
Verpasse es nicht! Neue Posen der schamlosen Schönheit
Sexy Zwillinge 38768
Sexy Zwillinge? Doppelter Spaß erwartet dich!
Dirty J. Sex Shop 38765
Versuch dich als Inhaber eines Sex-Shops und erlebe ein scharfes Abenteuer mit den
Sex Test 38766
Bist du ein Sexgott oder ein Schaumschläger? Kennst du dich mit
Dirty J.Sex Tourist 38767
Als SEX TOURIST erlebt Dirty Jack heute unglaublich scharfe Abenteuer!
Dirty Jack TV 38764
Finde heraus wie scharf und willig Krankenschwestern und Ärztinnen wirklich
Formula 08 38762
Erlebe ein völlig neues und authentisches Fahrgefühl! Wie ein richtiger Formel-1-Pilot
Sex Klinik 38763
Als Dirty Jack, der berühmte Verführer, wirst du eingewiesen... in eine Klinik für
Battle Towers 38726
Bist du bereit, den heiligen Kreuzzug gegen die Vampiere zu unterstützen?
Revival DeLuxe 38725
Gigantisches, aufregendes Abenteuer. Du formst die Geschichte der Welt!
Perfekt Couple 38724
Tolles Spiel, kleide die Modells an und suche das super Outfit für sie.
Lost World 38700
Ein Manuskript mit Geheimnissen der Majas wurde in den Ruinen gefunden.
Pub Games 38701
Pubgames mal anders! Biertrinken, Ausschnitt gucken, torkeln.. lustig!
LoveTris 38680
Liebe und Tod, Leidenschaft und Verrat, Familienkriege und tragisches Finale...
VERY HOT MOVIES
32042
32061
32268
32239
32294
32010
32302
32276
32210
32309
32265
32060
HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT
SWEET & SEXY HANDYLOGOS
43629
43539
43555
43666
42486
43310
43542
45141
42423
43615
43576
45057
43495
43701
43489
43696
43501
43621
BESTELLEN EINFACH GEMACHT !
PGF + Bestellnummer per SMS an: 87555*
WWW.HANDYSPIEL.DE
*Mit der Bestellung erhälst Du weitere Infos und Werbung aufs Handy.Das Flat-Abo kostet Dich nur 4,99 pro Woche incl. Vf Lst zzgl 12ct D1 TPL ggfs. zzgl WAP/GPRS Kosten Deines Providers. Zum Beenden des Flat-Abos sende Stop+Bestellnummer an die 87555. Keine Werbung mehr: WSTOP an die 84343


Everlight: Elfen an die Macht

Seite 1:
Vollversion
Everlight: Elfen an die Macht

Demo
Risen

Mods & Maps
Call of Duty 4
- Frontlines
Empire: Total War
- Pro Gloria et Patria
Fallout 3
- FOOK 2
(Fallout 3 Overhaul Kit 2)
Grand Theft Auto 4
- Weapon Realism MOD
Left 4 Dead
- Dark Blood
Mass Effect
- Character-MOD
Need for Speed: Shift
- Real Cars
- Real Damage
Quake 4
- Q4Run

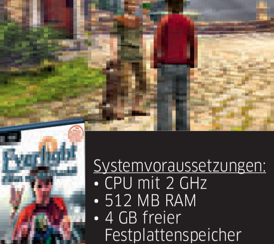
Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
Winrar

Seite 2:
Vollversion
Spellforce 2: Dragon Storm

Videos
Aion
Assassin's Creed 2
Bioshock 2
Cities XL
Dragon Age: Origins
Dragon Age: Origins - Die Charaktererstellung
Dragon Age: Origins - Die Origins
Everlight: Elfen an die Macht
Fußball Manager 10
Meisterwerke: Wing Commander 4
Operation Flashpoint: Dragon Rising
PES 2010
Rossis Welt
Sneak Peek: Left 4 Dead 2
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat
Star Trek Online
Trailer: Die Sims 3 - Reiseabenteuer

Mods & Maps
The Witcher
- Entrapped
- Wraiths of Quiet Hamlet

Vollversion: Everlight: Elfen an die Macht

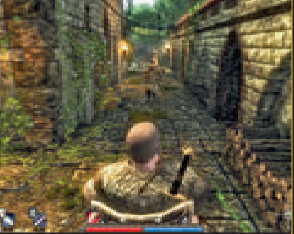


Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- 4 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Vollversion: Spellforce 2: Dragon Storm (Add-on)

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 512 MB RAM
- 5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP/Vista

Top-Demo: Risen



Der Rollenspiel-Knaller Risen von Piranha Bytes setzt für das Genre neue Maßstäbe. Testen Sie den inoffiziellen Nachfolger von Gothic in unserer Top-Demo.

PC Games – Wissen, was gespielt wird
PC Games 12/09
Vollversionen: Everlight: Elfen an die Macht & Spellforce 2: Dragon Storm (Add-on)
DVD
Computec Media

PC Games – Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD
EVERLIGHT
Fantasy-Adventure mit cleveren Rätseln
VIDEOS Aion • Left 4 Dead 2
Bioshock 2 • Assassin's Creed 2
Fußball Manager 2010
+ SPELLFORCE 2 ADD-ON
Dragon Storm: XXL-Erweiterung mit neuen Quests und Karten!

DURCHGESPIELT!
ASSASSIN'S CREED 2
Enthüllt: Story, Missionen, Geheimnisse und Spielwelt!

VIDEO + VORSCHAU
STAR TREK ONLINE
Schöner als WoW: Das Online-Rollenspiel zur Weltraum-Saga!

GROSSES GEWINNSPIEL! BIOWARE TREFFEN! NOTEBOOKS GEWINNEN!

DER MEGA-TEST
DRAGON AGE
Taktisch, spannend, riesig: Biowares RPG-Meisterwerk!

ANGESPIELT
SIMS 3: REISEABENTEUER
Indiana Jones lässt grüßen: Die digitale Seifenoper mausert sich zum Adventure!

IM TEST
CITIES XL Paradies für Bauherren: Das moderne Sim City!

USK ab 16 freigegeben

12/09 | € 5,50
4 191278 205504 12
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

handy: töne.videos.bilder.



t töne — sms an 81333 [1]

topaktuelle charts		dauerbrenner		kino & tv hits		game sounds	
31035740	Bodies	31035407	Poker Face	31020228	Ruf Teddybär 1-4	31032894	Final Fantasy XII - Real Emotion
31035643	Paparazzi	31035565	Jungle drum	31025462	Du hast mich 1000 mal belogen	31032833	Zelda Nintendo Theme
31035625	Sexy Bitch	31034339	Ein Stern (der d. Namen trägt)	31032310	Fluch der Karibik - The black pearl	31032861	Zelda: Ocarina of Time
31035640	If a song could get me you	31035485	Mamacita	31020331	Das Lied vom Tod	31031791	Final Fantasy X - Melodies of life
31035660	Release me	31035532	Boom Boom Pow	31025064	Miss Marple	31032895	Grand Theft Auto
31035599	Heavy cross	31035526	Anything but love	31025137	Dirty Dancing (Time of my life)	31032860	Zelda: Bolero of Fire
31035673	She Wolf	31035339	Haus am See	31024586	Alarm für Cobra 11	31024306	Metal Gear Solid 2
31035593	I gotta feeling	31035367	Ave Maria (Mundharmonika)	31033848	Joana (Du geile Sau)	31021654	Final fantasy VIII - Eyes on me
31035671	Celebration	31035341	Noch in 100.000 Jahren	31033844	Das rote Pferd	31033635	Metal Gear Solid - Main Theme
31035703	Like a hobo	31035327	Allein Allein	31031874	Das Lied der Schlümpfe	31032896	GTA Vice City - Broken Wings
31035543	When love takes over	31035436	Halo	31020299	Pippi Langstrumpf	31032893	Gran Turismo
31035577	Das geht ab	31035444	Ayo Technology	31020340	Das Boot	31033637	WarCraft III - Arcane Echoes
31035741	Baby Blue	31035375	Das Feyr vo dr Sehnsucht	31020598	Rocky, Eye of the tiger	31031568	Inuyasha Theme (One day)
31035570	Stadt	31035438	Right round	31035424	CRANK (Akku wird leer)	31033074	Sonic X Theme Song
31035632	Manos al aire	31033925	Du hast d. schönsten Arsch d. Welt	31032736	Madagascar: I Like to Move It	31030279	Inuyasha Movie Theme
31035629	Sweet dreams	31035433	Irgendetwas bleibt	31032872	Sie Liebt Den DJ	31033333	Narutos Theme
31035606	You dont know	31035434	So ein schöner Tag	31030392	CSI Miami	31025962	Spongebob
31035654	Bulletproof	31035269	Infinity 2008				
31035717	Automatisch	31035557	Love game				
31035685	Ich wollt nur deine Stimme hörn	31035270	Just Dance				
31035605	Evacuate the dancefloor	31022049	Ein Kompliment				

sms find sound an 81333*
Weit über 1000 Geräusche zur freien Auswahl.



b bestellen — sms bestellung

81333 | 0930 180 190* | 69569* | 67899*

1. AUSWÄHLEN — Sende ein SMS mit Bestellnummer
2. BESTELLEN — an die SMS-Nummer deines Landes
3. BESTÄTIGUNG — Warten, bis Bestätigungs SMS eintrifft
4. DOWNLOAD — über WAP-Verbindung downloaden

Sende eine SMS mit der Bestellnummer des Artikels Deiner Wahl an die 81333. Lade über den WAP-Link den Du von uns erhältst Dein Produkt!






g games — sms an 81333 [2] — handy spiele/java games




31010964 · 31011552 · 31011563 · 31011564 · 31011568 · 31011570
31011576 · 31011577 · 31011581 · 31011877 · 31011883 · 31011899
31012421 · 31013010 · 31013031 · 31013037 · 31013106 · 31013116
31013357 · 31013359 · 31013420

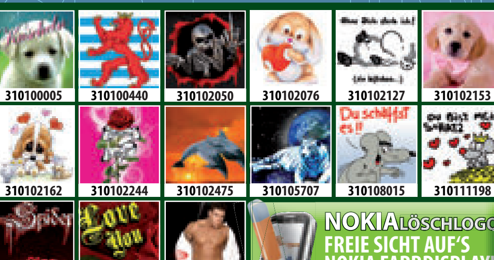
javagame finder
Handyspiele findest du ganz einfach HIER!
SMS mit „FIND JAVA" an 81333



31013424 · 31013462 · 31013476 · 31013566 · 31013567 · 31013568
31013569 · 31013570 · 31013571 · 31013573 · 31013574 · 31013576
31013578 · 31013579 · 31013580 · 31013581 · 31014212 · 31011851
31013548 · 31013549 · 31013552 · 31013582 · 31013583 · 31013807
31014217 · 31014222 · 31014224 · 31014229 · 31014232 · 31014233

Falls ein Spiel für dein Handy nicht geeignet ist, bekommst du ein kostenloses Ersatzprodukt nach Wahl

w wallpaper — sms an 81333 [3] — handy bilder/wallpapers




310100005 · 310100440 · 310102050 · 310102076 · 310102127 · 310102153
310102162 · 310102244 · 310102475 · 310105707 · 310108015 · 310111198
310111588 · 310111589 · 310111659

NOKIA LÖSCHLOGO — FREIE SICHT AUF'S NOKIA FARBDISPLAY! 310130015

f flashs — sms an 81333 [4]

LADESTAND ANZEIGE · FLASH UHR · TAG/NACHT ANZEIGE

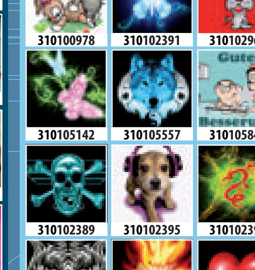



310220014 · 310220023 · 310220031 · 310220034 · 310220053
310220060 · 310220065
310220071 · 310220079 · 310220081 · 310220088 · 310220103

NEU & SENSATIONELL: HANDY MIT HIRN! ES REAGIERT AUF ZEIT UND BATTERIE-STATUS

sms an 81333 sms an 81333 sms an 81333 sms an 81333 sms an 81333

A animation — sms an 81333 [3] — bewegte bilder/animationen


310100173 · 310100179 · 310100199 · 310100588 · 310100877 · 310100910
310100978 · 310102391 · 310102967 · 310103155 · 310103456 · 310103477
310105142 · 310105557 · 310105844 · 310111117 · 310111142 · 310105562
310102389 · 310102395 · 310102397 · 310102399 · 310102405 · 310102406
310102410 · 310102412 · 310102413 · 310102414 · 310113157 · 310103158

V videos — sms an 81333 [5] — hot&sexy videos



310153239 · 310153601 · 310153615 · 310153667 · 310153710
310153711 · 310153712 · 310153714 · 310153718 · 310153723
310155098 · 310155126 · 310155252 · 310155263 · 310156102
310143003 · 310143009 · 310143011 · 310143013 · 310143015
310143021 · 310143027 · 310143030 · 310143031 · 310143048

*Durch den besonderen Clubvorteil kostet ein Produkt (z.B. Klingelton) durchschnittlich weniger als € 1,33. WAP-Push-Links sind kostenlos. WAP/GPRS Verbindungsendgelte entsprechend deines jeweiligen Tarifes. [1] 3 Töne nur € 3,99/ Woche, Ende: stoppg3ton [2] 3 Spiele nur € 4,99/ Woche, Ende: stoppg3java [3] 3 Handybilder/Animationen nur € 3,99/ Woche, Ende: stoppg3bild [4] 3 Flashs nur € 3,99/ Woche, Ende: stoppg3flash [5] 3 Videos nur € 4,99/ Woche, Ende: stoppg3video. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. € 4,99 pro Bestellung. FÜR ÖSTERREICH: Alle o.a. Abos (1-5) nur € 4,-/Woche. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt € 4,-/Produkt. SCHWEIZ: Das Abo kostet CHF 6.-/Woche, nach Aufbrauch des Guthabens gilt CHF 3.-/Produkt; LUXEMBURG: Das Abo kostet € 6.-/Woche. Ende: stopkeyword per SMS. Handytypen & AGB: www.handysms.com, Hilfe: support@handysms.com bzw. 0800-100-2068-10. Minderjährige mögen sich bitte die Einwilligung eines Erziehungsberechtigten einholen. ©Rachel Hale; ©, ™, ® George Valentino


Ein spektakulärer Kunstraub.
Ein mysteriöser Mord.
Gibt es eine Verbindung?
Der neue Blockbuster der preisgekrönten Adventure-Spezialisten House of Tales.
www.15days.de
BINK VIDEO
PC DVD ROM
HOUSE OF TALES
dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com
Ein Meisterdieb-Adventure im Hollywood-Stil
15 DAYS
15 days © 2009 dtp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von House of Tales. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.